solo

Домашний Компьютер

Центр цифровой вселенной

#6 июнь 2006

ISSN 1819-2742

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР #6_2006

СДЕЛАНО В КИТАЕ



Сделано в Китае

индекс

РЕДАКЦИЯ

главный редактор
Роман Косячков • rk@homepc.ru

зам. главного редактора
Евгений Козловский • ekozl@homepc.ru
Сергей Костенок • kostenok@homepc.ru

редакторы
Сергей Вильянов • serge@homepc.ru
Бёрд Киви • kiwi@homepc.ru
Антон Кузнецов • kans@homepc.ru
Денис Степанцов • dh@homepc.ru
Ольга Шемякина • shemyakina@homepc.ru

призы
Наталья Петроченкова • nata@homepc.ru

литературная редакция
Наталья Кудрявцева • knata@homepc.ru
Антон Кузнецов • kans@homepc.ru

дизайн и верстка
Марина Лаврушина • mlav@computerra.ru

рисунки
Алексей Бондарев • bond@computerra.ru

руководитель отдела рекламы
Ольга Филиппова • ofilippova@homepc.ru

менеджеры отдела рекламы
Елена Глебова • eglebova@homepc.ru
Оксана Лапко • olapko@homepc.ru

техническая поддержка
Вадим Губин • vga@computerra.ru

распространение
ООО «ТК КомБиПресса»
kpressa@computerra.ru
телефон
(095) 232–21–65

подписные индексы
Объединенный каталог «Пресса России» (том 1),
каталог агентства Роспечать «Газеты и Журналы»:
«Домашний компьютер» — 34288
«Домашний компьютер» с CD — 39906
«Домашний компьютер» с DVD — 18130

Каталог российской прессы «Почта России»:
«Домашний компьютер» — 12341
«Домашний компьютер» с CD — 12339
«Домашний компьютер» с DVD — 12333

адрес редакции
115419, Москва
2-й Рощинский проезд, д. 8.
телефон
(095) 232–22–61, 232–22–63
факс
(095) 956–19–38
сайт
www.homepc.ru

Журнал зарегистрирован
Комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации
№ 014 538
Учредитель Д. Е. Мендрелюк
Издатель C@C Computer Publishing, Ltd.
Отпечатано в типографии
Scanweb, Финляндия
Тираж 50 000 экз.

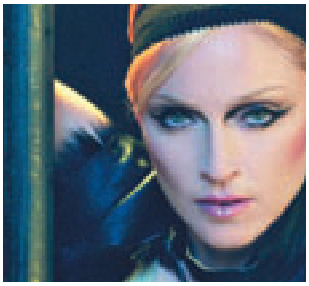
РЕДАКЦИОННАЯ ПОЛИТИКА

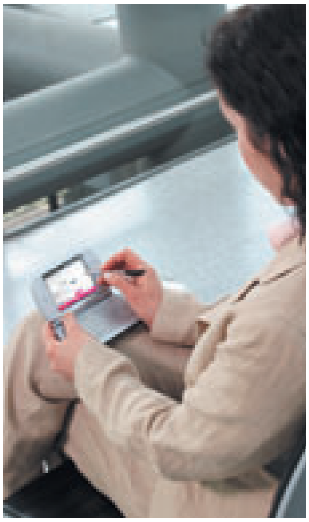
«Домашний компьютер» рассматривает все предложения о публикациях как от частных лиц, так и от корпораций. Расчеты в обе стороны производятся за фактически напечатанные материалы. Есть следующие формы публикаций:
1. Публикации на правах рекламы. Вы оплачиваете место по рекламным расценкам, и мы печатаем ваш материал с обязательной пометкой «на правах рекламы». Можно согласовать срок выхода в свет, размещение и другие условия, а также заказать нам разработку рекламных публикаций.
2. Публикации журналистов. «Домашний компьютер» не предъявляет к журналистам никаких требований относительно образования, членства и места службы, но ожидает, что предлагаемые для публикации материалы соответствуют принципам и практике свободной прессы. Условия оплаты и окончательный текст редактор согласует с автором публикации.
3. Публикации экспертов. В качестве эксперта могут выступать корпорации и частные лица. Условия те же, что и для публикаций журналистов. Однако «Домашний компьютер» не оплачивает такие публикации, вместо этого предоставляя автору право использовать последние 600 знаков для продвижения своих марок, товаров, услуг и пр. в рамках общей темы.
4. Публикация писем. Если письмо пришло на адрес «Домашнего компьютера» (dk@computerra.ru) или на служебный адрес одного из редакторов и не содержит пометки «конфиденциально», оно может быть напечатано в журнале целиком или частично без выплаты гонорара автору.

Каждый опубликованный в «Домашнем компьютере» материал сопровождается фамилией автора (фамилиями соавторов). Редакция прямо не выражает в журнале свою точку зрения на те или иные предметы, а лишь предоставляет авторам возможность выражать свою.
За содержание рекламы ответственность несут рекламодатели.





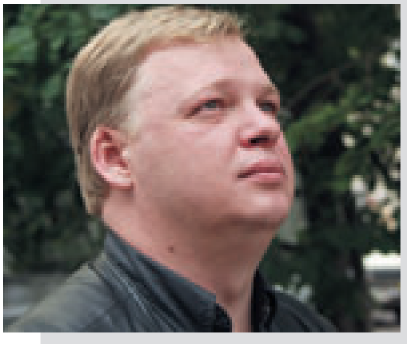




НА CD И DVD СЕГОДНЯШНЕГО НОМЕРА

Специальное EXE-приложение к журналу, включающее большинство программ, описанных в 4, 5 и 6 номерах ДК за 2006 год, фотоприложение к Cover Story, программа SiteEdit StartPlus, аудиоэкскурсия «Петропавловская крепость», а также (только на DVD) приложения к статьям, новинки программных продуктов, свежие версии драйверов, обновления для Windows и многое другое.

Роман Косячков
rk@homepc.ru





Три к одному

Если долго всматриваться в бездну, бездна, в свою очередь, начинает всматриваться в вас.

Фридрих Ницше

Постановка вопросов перед компанией Microsoft, иногда — ответных, чаще — безответных, — процедура привычная и ничем не примечательная. Ведь продукты редмондского гиганта, прежде всего операционные системы семейства Windows, установлены на подавляющем большинстве как корпоративных, так и домашних компьютеров. А когда в «окошки» ежедневно вглядываются сотни миллионов глаз, замечаются не только «бревна» существенных багов, но и «пылинки» недоработок-ерундовин. Зачастую настолько мелких, что будь они присущи программам любой другой фирмы, на них никто не обратил бы и внимания. Но… кто ж откажется испытать сладость пинка в жирный бок монополиста? Не упущу подобный случай и я, при всем уважении и симпатии. Вот, навскидку, всего лишь три вопроса из весьма обширного списка. Во-первых, хотелось бы узнать, когда, наконец, выйдет заплатка к Windows XP, решающая проблему повышенного расхода энергии ноутбуками на последних Centrino в случае подключения к ним USB-устройств? Да-да, та самая проблемка, что озвучена была еще полгода назад? Во-вторых, спасибо за бета-версию Internet Explorer 7.0. Без всякого ерничания — отличный продукт, так что с нетерпением ждем релиза. Только не забудьте, пожалуйста, об ошибке в программе, приводящей к тому, что после установки браузера становится невозможным переключать раскладку клавиатуры типовыми комбинациями клавиш Ctrl+Shift или Alt+Shift. Как-то, знаете, неудобно без них. Но суть претензии не в этом — бета есть бета, мы ж понимаем. Претензия в том, что, как оказалось, бету Internet Explorer 7.0 после ознакомления невозможно удалить из системы штатными средствами. Ни программулечки Uninstall не предложено, ни соответствующего пункта в меню «Добавление и удаление программ» не появилось. И как быть? Продолжать использовать сырой продукт, кликая мышкой по буковкам экранной клавиатуры, раз раскладка не переключается? Понятно, большая часть пользователей сообразила, что с помощью системной утилиты Restore можно откатиться до ближайшей контрольной точки и тем самым получить свой любимый IE 6.0 назад. А остальные, боюсь, переустанавливали Windows. Мне, честно говоря, очень жаль

потерянных ими сил и времени. В-третьих… но об этом чуть позже.

А пока поговорим о том, что на сегодня ситуация существенно переменилась, и уже Microsoft, в свою очередь, задает нам, пользователям, весьма непростой вопрос: «Are You Ready?[1]» Не секрет, что в конце этого года выходит корпоративная версия Windows Vista[2] (в девичестве — Longhorn), а в самом начале следующего — и остальные запланированные версии, предназначенные для профессионального и домашнего использования. Переход на Vista в корпоративном секторе наверняка затянется на несколько лет — это и переобучение персонала, и обновление парка компьютеров, и адаптация программного обеспечения, а в общем — большие расходы. Что же касается нас, домашних пользователей, рискну предположить, что большинство из нас сделает переход на Vista в течение 2007 года. Если, конечно, мы будем к нему готовы. Готовы к весьма серьезным системным требованиям новой операционной системы, особенно если захотим (а мы обязательно захотим) использовать все ее возможности, и прежде всего — новый графический интерфейс Windows Aero. Так что для одних из нас встает задача разумного и экономного апгрейда существующей системы до необходимого уровня, а для других — правильного выбора вновь приобретаемого компьютера. Задачи, прямо скажем, сложные. Но — разрешимые.

Что касается новых компьютеров, то Microsoft заблаговременно предлагает некую систему их сертификации на предмет соответствия требованиям Windows Vista, призванную облегчить муки определения конфигурации потенциальным покупателям. Называется она Vista Logo Requirements[3] и ее окончательный вариант ожидается уже в конце июня этого года. Предполагается, что по результатам сертификации каждый компьютер сможет получить один из трех логотипов: Windows Vista Capable, Windows Vista Premium Ready или Windows Vista Compliant[4]. Это, соответственно, означает, что данный компьютер делает *возможной установку* Vista (с отключением ряда функций); *готов к полнофункциональной работе* с Vista (включая использование интерфейса Windows Aero) и, наконец, *благосклонно предоставляет* для Vista буквально все необходимое. Что же касается адекватности Vista уже имеющимся у пользователей системам…

Как известно, мощность ПК в основном определяют четыре основных показателя. Три из них — производительности: центрального процессора, видеокарты и винчестера. И один — объема: оперативной памяти. Требования к жесткому диску со стороны Windows Vista упомянем сразу, чтобы потом к ним уже не возвращаться. Емкость винчестера должна быть не менее 40 Гбайт[5], причем 15 из них должны быть свободными. О производительности ничего не говорится, но указанная емкость, скорее всего, означает, что если ваш сорока- или более гигабайтный винчестер приобретен не ранее 2001 года, то он вполне подойдет для установки Windows Vista. С процессорами несколько сложнее: Microsoft заявила, что новая операционная система работоспособна на процессорах с тактовой частотой от 800 МГц. В то же время компания Intel дала понять, что рекомендует для Vista в качестве минимального процессора ни много ни мало, а Intel Pentium 4 630[6]! Истина, думаю, в данном случае находится где-то посередине. Так что если вы обладаете процессором с тактовой частотой 1–2 ГГц (или же с соответствующим рейтингом), вам беспокоиться не о чем — уровням Windows Vista Capable и Windows Vista Premium Ready он, скорее всего, будет соответствовать. С оперативной памятью ситуация несколько сложнее. Абсолютный минимум для Capable — 512 Мбайт, для Ready рекомендуется уже 1 Гбайт, и до 2 Гбайт — для Compliant. Но настоящая засада ждет нас с видео. Интегрированные решения прошлого поколения, столь широко распространенные в бюджетных домашних компьютерах и в большинстве ноутбуков, судя по всему, удовлетворяют лишь уровню Capable. Для Premium Ready и Compliant, способных потянуть интерфейс Aero, необходим отдельный видеоадаптер с объемом видеопамяти от 128 Мбайт, поддерживающий еще только готовящийся к выходу DirectX версии 9.0L. От видео еще надобна и полная аппаратная поддержка пиксельных шейдеров второй версии (Pixel Shader Model 2.0). Поэтому приобретение графического ускорителя последнего поколения от ATI или NVIDIA весьма и весьма желательно[7]. К счастью, от видео пока не требуется понимать грядущий DirectX версии 10[8], так как, судя по всему, он просто не будет готов к моменту выхода операционной системы.

Ходят слухи еще об одном нововведении, связанном с Windows Vista. Речь идет о так называемом рейтинге производительности — Windows System Performance Rating (WSPR). Отныне каждому компьютеру в зависимости от его конфигурации по пятибалльной шкале будет присваиваться свой рейтинг: единичку получат наименее производительные системы, пятерку — самые мощные. Соответственно на коробках критичных к производительности компьютера программ (например, компьютерных игр) вместо длинного и не всегда внятного перечня системных требований будет всего одна цифра — рекомендуемый рейтинг системы. Покупатель, соотнеся между собой рейтинги программы и собственного компьютера, легко сделает вывод, стоит ли сразу выкладывать денежки за программный продукт или же прежде придется довести свой ПК до необходимого уровня.

И, наконец, — последнее. На своем сайте компания Microsoft предоставила для свободного скачивания бета-версию любопытной программки Windows Vista Upgrade Advisor. Она позволяет протестировать текущую конфигурацию вашего компьютера не только на предмет соответствия системным требованиям Windows Vista, но и на предмет наличия в составе ОС всех необходимых драйверов. Весьма полезная штука, так что мы ее выложили на диск этого номера. Вот только… Никакой процедуры деинсталляции для нее не предусмотрено. Ни Uninstall'а, ни пункта в меню «Добавление и удаление программ»… Поигравшись с приложением, вам придется поискать и стереть его папочку вручную, не забыв при этом про ярлыки на Рабочем столе и в меню «Пуск/Программы».

Да уж… Программные продукты новые, а люди (читай, разработчики) — все те же. Добавляю еще один, третий пункт, в перечень моих личных вопросов к Microsoft Corporation.

---

1 Вы готовы? (англ.)

2 Словечко Vista (читается как «вистэ») пришло в американский английский из итальянского языка в начале прошлого века вместе с эммигрантами с Аппенинского полуострова. Означает некую перспективу, вид на будущее, а также аллею, просеку, ведущую куда-то вдаль.

3 Что-то вроде «требования, которые должны быть удовлетворены для получения логотипа Vista».

4 Не исключено, что логотипа Windows Vista Compliant в окончательном варианте Logo Requirements не будет вообще, или же он будет объявлен значительно позже, одновременно с DirectX версии 10. Дабы не смущать раньше времени пользователей.

5 Для соответствия уровню Windows Vista Capable достаточно и 20 Гбайт, но все равно 15 из них должно быть свободно.

6 Имеющего тактовую частоту 3 ГГц, кэш второго уровня объемом 2 Мбайта и шину 800 МГц.

7 Сегодняшние чипсеты с интегрированной графикой, возможно, позволят счастливым владельцам новых систем обойтись и без отдельной видеокарты.

8 Получившего не так давно собственное название WGF (Windows Graphics Foundation).

редактор
Денис Степанцов
dh@homepc.ru



Поющий очечник

Известная ценителям качественного звука компания Harman International объявила о скором поступлении на российский рынок портативной акустической системы JBL On Tour Plus Black. Размером чуть больше футляра для очков, JBL будет отличным дополнением к любому переносному или стационарному звуковоспроизводящему устройству: MP3-плееру, портативному CD/DVD-плееру, ноутбуку или настольному компьютеру, портативной игровой системе или карманному видеоплееру. Устройство комплектуется защитным футляром для транспортировки и держателем для приставки Sony PlayStation Portable (что, впрочем, не мешает помещаться в этот держатель ряду прочих аналогичных устройств).

Суммарная мощность стереопары преобразователей Odyssey составляет 6 Вт. Четыре элемента AAA обеспечивают до 24 часов работы при среднем уровне громкости звучания (в комплект поставки входит также адаптер переменного тока). Для экономии заряда батарей устройство снабжено системой энергосбережения, автоматически отключающей аппарат при длительном отсутствии сигнала. Еще одной приятной особенностью можно назвать сенсорную систему Touch Volume Control, позволяющую прикосновением увеличивать или уменьшать уровень громкости (одновременное прикосновение к обеим клавишам включает/отключает звук). — *А. К.*

Ноутбуки X

Двухъядерные процессоры, изначально задуманные как относительно недорогая альтернатива профессиональным SMP-системам, благодаря успешной рекламной кампании активно «пошли в массы» и добрались уже до, казалось бы, совершенно чуждой им ниши портативных компьютеров. Совместив в одном устройстве мощность и мобильность, компания MSI представила новый производительный ноутбук S271, чья отличительная особенность — двухъядерная платформа на процессоре AMD Turion 64 X2 Dual Core.

Корпус S271 выполнен из алюминиево-магниевого сплава и весит около 2 килограмм при толщине менее 2 сантиметров. Новинка оборудована 12-дюймовым ЖК-дисплеем с разрешением WXGA (1280x800), соотношение сторон — 16:10. В качестве графической подсистемы используется встроенный адаптер ATI RADEON Xpress200. S271 поставляется с памятью DDR2 объемом 512 или 1024 Мбайта и жестким диском 60–120 Гбайт с частотой вращения шпинделя 5400 об./мин. К услугам пользователей два беспроводных адаптера: 802.11b/g и Bluetooth 2.0. Для увеличения времени автономной работы применена фирменная технология MSI ASIC Dual CoreCell, которая динамически регулирует частоту работы процессора и, соответственно, скорость вращения вентилятора, а кроме того — яркость дисплея. На момент выхода номера S271 должен появиться в продаже. — *В. С.*




ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР
game master
intel
Pentium 4 HT inside
...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ
Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!
Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе Процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...
ЭКСИМЕР™ Game Master
Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Mb MSI 915 Combo 2-F
ОС Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус
ГАРАНТИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ 3 ГОДА
excimer
www.excimer.com
Компания Эксимер рекомендует
лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP
Web: www.excimer.com/gamemaster/
СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ



Ярко и модно

К середине весны компания Rekam порадовала поклонников двумя новыми линейками цифровых фотокамер. Яркий представитель первой, любительской, линейки Presto — аппарат SLX5. Производитель позиционирует его как полупрофессиональную модель. Трудно сказать, насколько это правомочно с учетом отсутствия каких-либо ручных режимов съемки (что, правда, компенсируется наличием аж двенадцати сюжетных программ), но, если судить по характеристикам, SLX5 может претендовать на твердый средний уровень: 5-мегапиксельная матрица, 3-кратный оптический трансфокатор, 2,5-дюймовый ЖК-дисплей. Все это умещается в изящном корпусе размерами 90x58x17 мм. Примерная розничная стоимость модели — не более $300.

Вторая линейка — iLook — предназначена в первую очередь для молодежи, которой недосуг заморачиваться даже выбором сюжетной программы. Фотоаппараты этой линейки выделяются яркой цветовой палитрой и модным дизайном; впрочем, разработчики не поскупились и на техническое оснащение. Основная часть моделей iLook порадует владельцев играми и стильными рамками для оформления фотографий. В качестве примера можно выделить модель iLook 600 — 6-мегапиксельную камеру с 2-дюймовым ЖК-дисплеем и трехкратным оптическим зумом. Размеры аппарата вполне миниатюрны — 99x52x30 мм, рекомендуемая цена — до $200. — *А. К.*



«Стрим» развертывает наступление

В свое время появление сервиса «Стрим» от «МТУ-Интел» просто-таки взорвало столичный рынок широкополосного доступа в Интернет. Завоевав к настоящему моменту 39% этого рынка, компании «КОМСТАР-Объединенные ТелеСистемы» и «МТУ-Интел» решили не останавливаться на достигнутом и объявили о начале продвижения услуг широкополосного доступа в Интернет и платного телевидения на региональном уровне. Переименовавшись в ЗАО «Стрим», «МТУ-Интел» планирует со второго полугодия текущего года начать предоставление услуг «Стрим Интернет» (а со следующего года — и «Стрим ТВ») в Тюменской области. В конце этого года очередь дойдет до запуска услуг под брендом «Стрим» в Тольятти, Саратове и Сочи. Обеспечение покрытия 80% территории этих городов будет осуществляться за счет строительства сетей радиодоступа в диапазоне 5 ГГц. Вероятно появление услуги «Стрим» и на рынке Санкт-Петербурга.

Планируется, что в результате ребрендинга услуги широкополосного доступа будут предоставляться под торговыми марками «Стрим Интернет», «Стрим ТВ» и «Стрим Бизнес», что даст возможность сконцентрировать все продажи под одним брендом.

В столичном регионе дальнейшее развитие бренда «Стрим» связано с реализацией дополнительных сервисов: фотохостинга и разработки контента. «Особое внимание мы уделяем созданию собственной сети офисов продаж в каждом районе города Москвы и запуску сервиса video-on-demand в рамках проекта «Стрим ТВ», — заявил генеральный директор «МТУ-Интел» Григорий Новицкий. — *А. К.*





Мой до дыр

Дизайн и форм-фактор клавиатур вовсе не достигли предела, прекратив развитие, хотя магазинные полки с однообразными серыми моделями и навевают подобную мысль. Достаточно часто возникают как принципиально новые идеи (трехкнопочная дополнительная клавиатура от «Студии Артемия Лебедева»; всевозможные беспроводные решения; гиперэргономичные Maltron 3D и SafeType и т. п.), так и усовершенствованные версии классического дизайна (например, клавиши с подсветкой или гибкие моющиеся пластиковые панели).

Компания Kye Systems, известная своей торговой маркой Genius, представила новинку, относящуюся ко второму типу. SlimStar 310 — тонкая прямая клавиатура традиционного дизайна с верхним рядом мультимедийных клавиш. При этом она пыле- и влагонепроницаемая (ее можно «полоскать» в прохладной воде), что оценят все, кто часто работает за компьютером и при этом брезглив — как бы аккуратно вы ни обращались со своим рабочим местом, грязь и пыль постепенно дают о себе знать; если же вдобавок у вас дурная привычка пить кофе и курить у монитора, проблема актуальна вдвойне. На клавиши SlimStar 310 гальваническим способом нанесен слой серебра, что по заверению производителя существенно снижает количество болезнетворных микроорганизмов, скапливающихся там со временем. Новинка имеет стандартный интерфейс USB+PS/2. На момент выхода номера она должна появиться в продаже. — *В. С.*

Серьезные баребошки

Маленькие и красивые коробочки barebone-систем напоминают скорее не компьютерные корпуса, а бытовую технику, и часто устанавливаются домой ради стиля или по причине недостатка свободного места. Компания Shuttle, успешно выступающая на этом рынке с 2001 года, недавно представила очередные новые модели: XPC SD36G5M и SN21G5.

SD36G5M имеет размеры 310x200x185 мм и работает на процессоре Intel Pentium 4 или Pentium D (LGA775) под управлением системной логики Intel 945G. В два слота DDR2 можно установить до 2 Гбайт оперативной памяти. Видео и аудиоподсистемы используются встроенные — Intel Graphics Media Accelerator 950 и звуковая карта на чипе Realtek ALC882; для расширения предназначены слоты PCI Express x16 (для внешнего видеоускорителя), PCI и два



разъема Serial ATA II. Есть два 3-дюймовых внешних слота и один 5-дюймовый, 8 портов USB 2.0 (два выведено на переднюю панель и два на заднюю, остальные доступны при помощи отдельной планки или при подключении встроенной USB-периферии типа картридера), IEEE 1394, разъемы PS/2 для клавиатуры и мыши, порт RJ45 Gigabit Ethernet, восьмиканальный и S/PDIF-аудиовыходы, оптический и линейный аудиовходы.

SN21G5 имеет схожие габариты, и практически все его ключевые технические характеристики аналогичны SD36G5M — за исключением того, что он работает на процессорах AMD Sempron и Athlon 64/FX/X2 (Socket 939) и использует интегрированную графику GeForce 6100 и звук Realtek ALC655. — *В. С.*


you can*
Canon
iPF5000
iPF9000
W6400
W8400
Гениальная идея. Вы ее вынашивали. Затем разрабатывали. И вот настало время показать ее миру.
Итак, приготовьтесь удивлять – и будьте готовы удивиться возможностям новейшей линейки широкоформатных принтеров Canon.
Оснащенные двенадцатью раздельными пигментными чернильницами (больше, чем в любом другом принтере данного класса) новые 17” iPF5000 и 60” iPF9000 способны на широчайший цветовой охват, обеспечивая идеальную цветопередачу и плотность цвета.
Узнайте больше о цветных широкоформатных принтерах Canon, включая 17” iPF500, 24” iPF600 и 36” iPF700. Посетите наш сайт www.canon.ru.
☎ +7 (495) 258 60 00 (Москва)
☎ +7 (812) 326 61 00 (Санкт-Петербург)
☎ 8 800 200 56 00 (для регионов звонок бесплатный)
Масштабы впечатляют
Товар сертифицирован
*Вы можете
Исключительное качество печати гарантировано только при использовании оригинальных чернил и бумаги для струйных принтеров Canon.
imagePROGRAF



Проще, функциональнее, дешевле

Компания Samsung представила новую линейку потребительских цифровых видеокамер, совместимых со всеми популярными форматами однослойных DVD, а также поддерживающих запись и на двухслойные носители DVD+R. Готовый материал без промежуточной обработки можно просмотреть не только на компьютере, но и на любом цифровом видеоплеере или на некоторых игровых телеприставках с поддержкой DVD. Все модели — VP-DC161i/Wi/WBi, VP-DC163i/ Wi/WBi, VP-DC563i и VP-DC565Wi/WBi — могут записывать данные не только на оптические диски, но на карты памяти Memory Stick, Memory Stick Pro, MMC и SD. Запись осуществляется в формате MPEG-2 с разрешением 720x480 при 30 кадрах в секунду и реальном соотношении сторон кадра 16:9. Для удобства последующей работы с отснятыми сценами в процессе съемки автоматически создаются миниатюры, облегчающие навигацию.

Камеры оснащены цветными видоискателями (варианты с литерой «W» оборудованы широкоформатным 2,7-дюймовым ЖК-дисплеем), поддерживают интерфейсы IEEE1394, USB 2.0 и протокол PictBridge. Модели VP-DC563i и VP-DC565Wi/WBi оснащены 26-кратным вариообъективом от компании Schneider и имеют функцию быстрого запуска для «горячей» съемки, а DC161i/Wi/WBi и VP-DC163i/ Wi/WBi могут похвастаться 33-кратным оптическим зумом. Камеры уже появились в продаже, рекомендованная цена варьируется в зависимости от модели и составляет 13–16 тысяч рублей. — *В. С.*

Тонкая строгость

Компания LG представила новый имиджевый телефон-раскладушку KG810, который будет продаваться параллельно с «шоколадным» KG800. Тонкая новинка отличается строгим дизайном, прекрасно сочетающимся с красной подсветкой «встроенных» сенсорных «кнопок» управления на главной панели (такие же использованы в KG800). Технические возможности соответствуют классу модели: двухдюймовый внутренний ЖК-дисплей с разрешением 176x220 (260 тысяч оттенков) и внешний (96x96, 65 тысяч оттенков); FM-приемник; Bluetooth 1.2, 64-голосная полифония; поддержка SMS, EMS MMS и электронной почты; 1,3-мегапиксельная камера со встроенной вспышкой. Не совсем понятно, почему модель, явно рассчитанная на прослушивание музыки и просмотр видео (поддерживаются форматы MP3, AAC, AAC+, MPEG4 и H.263), подобно KG800, не имеет слота расширения — встроенных 128 Мбайт памяти будет совершенно недостаточно, ведь многие музыкальные альбомы занимают больший объем. И это при том, что аппарат умеет осуществлять видеозапись.

Емкость встроенной батареи KG810 — 800 мАч, заявленное время автономной работы — 200 часов в режиме ожидания и 4 часа в режиме разговора. Габариты раскладушки — 92x47x15 мм, масса 83 г. На момент появления этого номера новинка должна поступить в продажу, но цена пока не объявлена. — *В. С.*







Нос вылез — хвост увяз

В середине мая компания E-TEN официально представила в России два своих новых коммуникатора: G500 и M600. Буквенный индекс в названии G500 свидетельствует о встроенном модуле GPS-навигации. Используется чип SiRF Star III — лучший на сегодняшний день. Ради увеличения времени автономной работы инженеры ETEN решили отказаться от производительных, но прожорливых процессоров Intel семейства XScale: используется 400-мегагерцовый Samsung S3C2440. В остальном технические характеристики стандартны для современных коммуникаторов: 128 Мбайт ROM/64 Мбайт RAM, 2,8-дюймовый TFT-дисплей с классическим разрешением 320x240 и поддержкой 65 тысяч оттенков, 1,3-мегапиксельная камера, Bluetooth 2.0 (Wi-Fi, увы, отсутствует). Телефонный модуль функционирует в сетях GSM 850/900/1800/1900 МГц, GPRS class B (multislot class 10). Разумеется, все это работает под управлением Windows Mobile 5.0. Заявленное время автономной работы (при батарее емкостью 1440 мАч) — 120–150 часов в режиме ожидания; 2,5–5 часов в режиме разговора и 10–15 часов в режиме КПК (в последнее верится с трудом). Ради уменьшения габаритов и веса (119x62x23 мм и 191 г соответственно) пришлось отказаться от слота Secure Digital и заменить его уже привычным для коммуникаторов miniSD.

M600 принципиально отличается отсутствием GPS-модуля — вместо него присутствует адаптер Wi-Fi 802.11b, а также слот SD (притом что общие габариты и вес меньше чем у G500 — 112x61x22 мм и 165 г). — *В. С.*

Японская штучка

Давно Sony не представляла чего-то такого, что в представлении наших соотечественников прекрасно бы подходило под определение — «японская штучка», маленькая, стильная и сверхфункциональная. И вот, после некоторого перерыва Sony разродилась именно таким традиционным для себя гаджетом, если только в данном случае употребимо это определение.

Vaio VGN-UX50 — ультрапортативный компьютер на базе процессора Intel Core Solo U1300 с тактовой частотой 1,06 ГГц, работающий под управлением Microsoft Windows XP. Оснащен 512 Мбайтами оперативной памяти и жестким диском емкостью 30 Гбайт; 4,5-дюймовый сенсорный дисплей поддерживает разрешение WSVGA (1024x600), а в качестве устройства ввода используется выдвижная клавиатура со стандартной QWERTY-раскладкой. Из примечательных особенностей стоит отметить сенсор биометрической идентификации и сразу две камеры с разрешением 0,3 и 1,3 мегапикселя. Из внешних интерфейсов присутствуют: USB, классический Ethernet, Wi-Fi (802.11a/b/g) и Bluetooth, а также слоты расширения (к удивлению многих, не только Memory Stick Duo, но и Compact Flash). Габариты VGN-UX50 — это всего 150x95x32 мм (в разложенном состоянии — 150x100x38 мм) при весе 520 г, что ставит новинку по этому параметру между субноутбуками и КПК. Заявленное время автономной работы — 3,5 часа. Как видим, все спецификации вполне характерны для Sony, цена, разумеется, тоже: ожидается, что VGN-UX50 будет дороже полутора тысяч долларов. — *В. С.*



На все вкусы и цвета

Очередное пополнение в многочисленных рядах MP3-плееров: компания LG выпустила три новых модели JM53, FM20 и FM30. JM53 оборудован 8-гигабайтным жестким диском и визуально напоминает то ли миниатюрный карманный компьютер (48x101x14 мм, вес 88 г), то ли изящный телефон-раскладушку. Диагональ встроенного OLED-дисплея, способного отображать 260 тысяч оттенков, — 1,77". Для аудиоплеера этого вполне достаточно, а JM53 вдобавок умеет показывать видео в формате MPEG-4 и изображения в форматах BMP и JPEG. Поддерживаемые аудиоформаты — MP3, WMA и OGG. В качестве интерфейса управления используется сенсорная панель (тачпад), есть встроенный микрофон. Заявленное время работы от одной зарядки составляет 30 часов.

Характеристики модели FM20 вполне стандартны: поддержка форматов MP3 и WMA, интерфейс USB 2.0, FSTN-дисплей, 512 или 1024 Мбайт флэш-памяти, FM-приемник. Заявленное время автономной работы — 20 часов, размер — 51x51x19 мм при весе 30 г. Нельзя не отметить довольно интересную каплевидную форму корпуса.

FM30 — более продвинутая модель: в дополнение к форматам MP3, WMA, BMP, JPEG и MPEG-4 поддерживается даже текстовый TXT. Модель оборудована более емким аккумулятором, так что время ее автономной работы составляет аж 60 часов. Экран аналогичен использованному в модели JM53 — OLED, диагональ — 1,77". Общие габариты новинки — 42x66x15 мм, масса 52 г. — *В. С.*



Владимир Сперанский • vsperansky@homepc.ru
Александр Копылов • a_kopylov@gmail.com

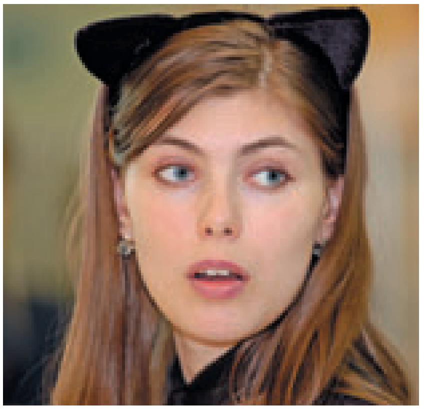


Под знаком Wi

Денис Степанцов
dh@homepc.ru

Международная выставка систем связи и средств телекоммуникаций «Связь-Экспокомм» — вторая из старейших российских экспозиций, писать о которой и нужно, и хочется. Хотя среди многих моих коллег бытует мнение, что в целом выставка в этом году оказалась весьма скучной.

Лично мне так не показалось, хотя объяснение негативной оценке коллег дать могу. Зачем, к примеру, на выставку ходит так называемый «обычный пользователь»? Ответ прост: подержать в руках новинки (главным образом — мобильные телефоны, конечно же), поглазеть на длинноногих красавиц-стендисток, поучаствовать в конкурсах и шоу, наконец, просто ощутить себя *причастным*. Нас, борзописцев, все вышеперечисленное интересует мало (ну, разве что телефоны новые пощупать — nihil humani), нам подавай технологии с тенденциями. А этого, как ни странно, на выставке явно не хватало. Точнее нет — хватало, но, согласитесь, писать о технологиях, которые либо никогда не будут внедрены в нашей стране, либо будут, но неизвестно когда, нет никакого желания. Какой смысл рассказывать, что LG представила новые модели 3G-трубок, ежели это самое 3G у нас уже третий год внедрить не могут? Что толку потребителю в аппаратах Samsung с поддержкой платформ мобильного вещания Terrestrial DMB (T-DMB), Satellite DMB (S-DMB) и DVB-H, если у нас мобильное телевидение оператор передает на трубку по GPRS? Да, на выставке было очень много интересных моделей, некоторые из которых изумляли даже видавших виды «технарей» своей навороченностью. Чего стоит, например, 3G-трубка V9000 от LG: прием телевещания в стандарте TDMB, одновременная способность работы в сетях GSM и WCDMA (с поддержкой GPRS, разумеется), дисплей с разрешением 240x320 с возможностью поворота в «ландшафтный» режим; камера; плеер; Blue-

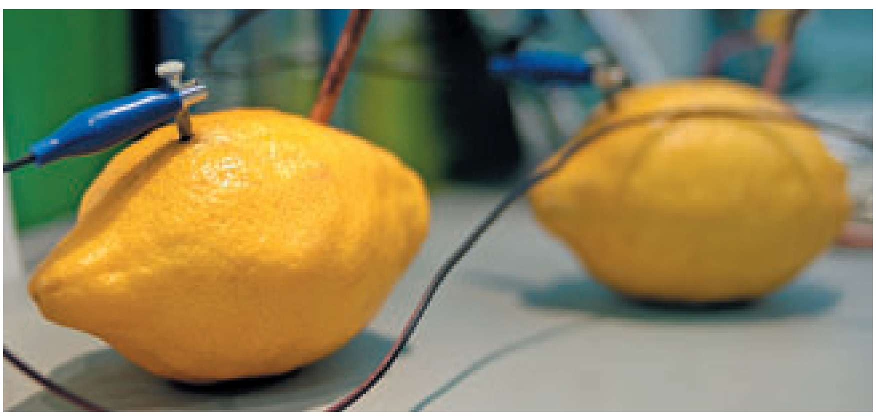


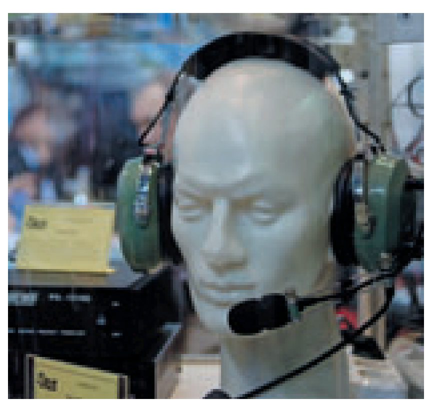
tooth; GPS; слот расширения памяти — далеко не всякий коммуникатор может похвастаться таким набором функций! К моему большому сожалению (полагаю, читатели со мной согласятся), многие из упомянутых вкусных аббревиатур в нашей стране пока совершенно неактуальны, что грустно.

Впрочем, пару тенденций подметить все же удалось. Например, явно прослеживается передел рынка беспроводных терминалов — корейские и китайские производители беспощадно подминают под себя известные, давно зарекомендовавшие себя бренды. Такие компании, как Motorola и Nokia, на выставке отсутствовали, зато Samsung, Pantech, LG развернулись вовсю. Причем продукция корейцев давно уже конкурентоспособна как в технологическом, так и в качественном отношении. Показателен и тот факт, что тайваньские производители коммуникационных устройств, похоже, начали воспринимать российский рынок «слишком всерьез», о чем свидетельствует появление на выставке такого «монстра» как HTC (бренд Qtek); жаль только, что ничего нового они там не показали — практически обо всех представленных моделях смартфонов и коммуникаторов мы уже писали, и весьма подробно. Весьма интересную новинку удалось подметить на стенде Gigabyte — коммуникатор g-Smart, первое устройство такого класса, обладающее возможностью воспроизведения сигнала в ТВ-роуминге через аналоговый телевизионный сигнал, передающийся в системах NTSC/PAL и Secam. В активе также встроенный FM-приемник, 2,1-мегапиксельная камера, модули Wi-Fi и Bluetooth.



Довольно значительную (не по площади, разумеется, а по количеству) часть экспозиции занимали стенды мелких китайских фирм и фирмочек, названия которых в русской транскрипции вызывают неизменную улыбку — «Тяньлэ», «Дивэйпугуан», «Хуасинь», «Даинь», «Жуни» и тому подобные. Предлагают все — от блестящих цацок для «огламуривания» телефонов до вполне симпатичных, добротно сделанных гарнитур и цифровых плееров, среди которых попадаются и весьма интересные модели. К сожалению, знакомство с этой продукцией может быть только чисто умозрительным, ибо общение с представителями в лучшем случае состоится на плохом английском (есть, правда, исключения в виде плохого русского); цены называют за крупный опт и даже иногда не разрешают фотографировать (!). Последнему, впрочем, можно найти более менее логичное объяснение: представителей этих компаний меньше всего интересуют конечные пользователи и пресса, а больше — оптовые покупатели (как метко выразился о китайцах мой коллега — «ловцы невинных душ»), особенно желающие заключить договор на эксклюзивные поставки. Вот, вероятно, в расчете на будущую «эксклюзивность» (хотя, что там, если честно, может быть эксклюзивного — в одной лавочке крупные плееры по пять рублей, в соседней — маленькие, но по три) и не хотят, чтобы информация о продукции раньше времени попадала на страницы СМИ — вдруг будущим партнерам это не понравится? Оставалось «смотреть глазами», а если вещица понравилась, пытаться купить прямо на месте (лично мне ни одна из пяти попыток не удалась). На худой конец можно разжиться рекламным буклетом, из которого вы, к примеру, узнаете, что «наша фирма глубоко и с творческой и рациональной душой изготовляет изделия», а также что она «имеет раз-







матов на все случаи жизни — а они, как известно, бывают разные). Из того, что хотелось бы купить, отмечу цифровой портативный медиаплеер P11N от компании odd-i — 4-дюймовый TFT-дисплей с разрешением 480x272 и соотношением сторон 16:9; жесткий диск объемом 20 или 30 Гбайт; встроенная 2-мегапиксельная камера с возможностью непрерывной записи видео; USB-host; воспроизведение музыки (MP3, WMA, WAV, OGG, AC3) и видео (MPEG1, MPEG4 SP, XViD, DivX) с разрешением 720x480 при 30 кадрах/с; диктофон, а также возможность подключения к телевизору, как для записи, так и для трансляции. Все это дело находится в довольно компактном корпусе — 146x74x25 мм, весит 290 г и питается от литий-полимерного аккумулятора на 2700 мАч. Вторая вещица (SPIO Security корейской компании Valueplus) не потребует столь длинного перечисления достоинств: всего лишь USB-кейс для 2,5"-винчестера, но — с функцией защиты данных при помощи биометрической идентификации.

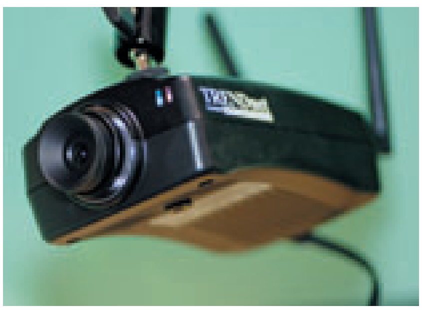
Очень много беспроводных решений, очень — выставка в буквальном смысле слова проходила «под знаком Wi». Wi-Fi, WiMAX, Mobile WiMAX, WiBro — эти аббревиатуры мелькали везде. Впрочем, тотальное наступление беспроводных технологий уже никого не удивляет, а количество платных

личный практический опыт, в том числе мобильные телефоны и около 300 моделей, и ноу-хау и аккумулированную специальную и творческую способность техники». Последнее (я имею в виду «творческую способность техники») в полной мере относится к телефону Ophelia, снабженному специальным сменным картриджем в «форм-факторе» брелка, — при входящем или исходящем вызове он распыляет ароматизатор (предлагаются семь различных аро-









и не очень хот-спотов в столице растет как на дрожжах. В связи с этим хочу поведать вам веселую историю от «Комстар» и МТС: в рамках проходившей на выставке конференции обе компании заявили о совместном Wi-Fi-роуминге. На практике же это означает следующее: если вы являетесь абонентом МТС, то, попав в радиус действия комстаровского хот-спота и не имея возможности (или средств) оплатить доступ в Интернет, вы можете послать SMS-ку на специальный номер, с вашего счета спишут средства и взамен пришлют логин/пароль для Wi-Fi подключения. И наоборот: если вы — счастливый обладатель prepaid-карточки «Комстара», можете оплачивать ею доступ в Интернет с хот-спотов МТС. Как известно, и «Комстар» и МТС — это компании, входящие в состав холдинга «АФК-Система», то есть, по сути, пресловутый роуминг — всего лишь «перемешивание» денег в кармане одного владельца, правда, совершенно непонятно, зачем понадобилось создавать два одинаковых подразделения в разных компаниях, чтобы заниматься ровно одним и тем же? Впрочем, хозяин — барин. Ну а что касается глобального «реяйцинга», это событие и подавно способно развеять любую грусть-тоску. Я, конечно, не дизайнер, мне трудно быть объективным, но с простотой (которая, как говорит пословица, хуже воровства) разработчики нового фирменного стиля компаний холдинга явно переборщили. Буквально на второй день выставки по Интернету прокатился «девятый вал» карикатур и памфлетов на эту «плодотворную» тему.

А вот на стенде TrendNet мне показали два весьма интересных устройства. Первое — Bluetooth-VoIP-телефон TVP-SP1BK (маркетинговое имя — ClearSky): комплект из Bluetooth-адаптера с поддержкой протокола 2.0 и трубки[1], который в связке с любым ПК или ноутбуком позволяет комфортно общаться при помощи Skype. Стоимость комплекта весьма щадящая — немногим больше сотни долларов. Второе — это беспроводной маршрутизатор TEW-631BRP, позволяющий создавать инфраструктуру, работающую по протоколу 802.11n, с пропускной способностью до 300 (!) Мбит/с. На законный вопрос о сертификации мне ответили: «Пока мы только тестируем это устройство», — но заверили, что до начала официальных поставок ждать осталось совсем недолго. Надо будет не пропустить этот момент и попросить устройство на тестирование — 300 Мбит/с при сопоставимой стоимости оборудования — заманчиво, особенно если на основе этого протокола будут появляться в продаже автономные беспроводные домашние файл-серверы.

1 Его вы можете видеть на фотографии выше.



Евгений Козловский
ekozl@homepc.ru

Марко Поло 2





И тут мы встали под загрузку в улан-баторском порту…
БГ. «Афанасий Никитин буги,
или Хождение за три моря-2»

Для тех, кто не помнит: Марко Поло (1254—1324, то есть как раз те незапамятные годы, когда татары завоевывали Русь!) — великий венецианец, отправившийся в Китай со своими отцом и дядей, купцами, до которого они добирались четыре года и которым в то время правил хан Хубилай, внук Чингисхана. Дядя с отцом принялись заниматься там своими прямыми купеческими обязанностями, а Марко изучил монгольский язык и стал членом тайного императорского совета, а впоследствии — губернатором города Янчжоу.

Марко Поло, пробыв в Китае целые 17 лет, буквально бежал из империи, поскольку император не хотел его отпускать, но в родной Европе его ждали куда менее приятные приключения: захваченный на море в плен генуэзцами, он провел в тюрьме три долгих года, за которые, впрочем, надиктовал некоему Рустичелло из Пизы «Книгу Марко Поло» (или «Книгу чудес мира»), где описал не только Китай, но и соседние с ним материковые и островные места Дальнего Востока. Правда, его рассказам никто из современников практически не верил.

Я добирался до Китая всего часов шесть (если исключить ожидание вылета) и провел там всего шесть с небольшим дней (причем за это время ни членом госсовета, ни губернатором какого ни на есть китайского городка стать мне, увы, не предложили) и, самое главное, — не сумел стать первым европейским китаеписцем, — зато есть шансы, что мне поверит больше людей, чем верили первопроходцу.

Поездку организовало российское отделение известной корейской фирмы iRiver (IRR, то есть — iRiver Russia, www.iriverrussia.com), специализирующейся на производстве плееров, которые я люблю (издавна, когда о поездке и речи не было) и одним из которых, H10, почти два года с большим удовольствием пользуюсь. Маршрут начинался в Пекине и лежал через Кантон (китайское имя — Гуанчжоу) и Дунгуан, в окрестностях которого, в технопарке (Dongguan Songshan Lake Science & Technology Industry Park), расположен новенький, с иголочки, завод iRiver, прямо в «особый» район Китая — Гонконг, где у iRiver есть представительство, распространяющее свою власть на большую часть Азии и Европу (включая Россию).









ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ЧУДО

Главная цель, которую я ставил перед собой, отправляясь в эту поездку, — попытаться кожей разгадать секрет «Китайского экономического чуда» (объяснений с цифрами и фактами полно в той же Сети: к примеру, на **www.libertarium.ru/libertarium/l_ptchina_china**). Ведь и впрямь — в пору моей юности весь экспорт Китая составляли фонарики, теплое белье с начесом да чай. А сегодня в любой точке мира очень трудно встретить на прилавке какую-нибудь вещь — от «местных» сувениров до дорогих hi-tech-устройств, на которой не стояло бы лейблика «Made in China». Цифры тоже потрясают: тот самый ВВП, об удвоении которого по-маниловски мечтает Путин, в Китае реально удваивается каждые семь-восемь лет, объемы экспорта многосотмиллиардны и превышают объемы импорта, по которому (как и по привлечению иностранных капиталов) Китай отстает сегодня только от США…







КИТАЙСКАЯ ШКАТУЛКА

В Китае я был уже не в первый раз: семь лет назад фирма ZyXEL пригласила меня на Тайвань, в Тайбей, на празднование собственного десятилетия, а оттуда я на денек заглянул в тот же Гонконг, и поскольку Тайвань — какими бы на сегодняшний день ни были политические реалии — все равно населен китайцами: с их психологией, их многовековыми традициями, с их жизненным укладом, — в этой Cover Story вы встретите не только пекинские и дунгуанские фотографии, но и давние тайбейские. А снимки Гонконга взяты поровну из старой и теперешней папочек. Правда, в Гонконге за эти семь лет на поверхностный взгляд переменилось очень мало: разве что на Hong Kong Island — главном гонконгском острове — вырос едва ли не двухсотэтажный, во всяком случае — самый высокий в городе, небоскреб, но это перемена скорее количественная, чем качественная.



Тогда, семь лет назад, Гонконг только-только вернулся под юрисдикцию Китая (до того сто лет подряд он был под протекторатом англичан, которые сумели-таки насадить в нем много из своих ценностей, пониманий и… транспортных средств: до сих пор ходят по Гонконгу столетней давности двухэтажные трамвайчики и плавают через пролив двухэтажные же кораблики Star Ferry; да и фуникулеру, поднимающему туристов на пик Виктории, тоже, во всяком случае, внешне, — не менее ста лет), — и многие опасались, что этот чудесный феномен растворится в общем китайском котле. Ничуть не бывало. Формально являясь частью КНР, Гонконг продолжает жить собственной жизнью: со своей валютой (гонконгские доллары, которые, правда, по номиналу практически равны китайскому юаню: где-то около 12,5 американских центов), своими ценами, своей внутренней политикой и своими экономическими законами, — фактически, метрополии делегированы только вопросы политики внешней да вооруженных сил. Если кто заинтересуется «возвращением Гонконга на родину» — поглядите фильм «Китайская шкатулка», где за процессом наблюдает американский журналист в блистательном исполнении Джереми Айронса.



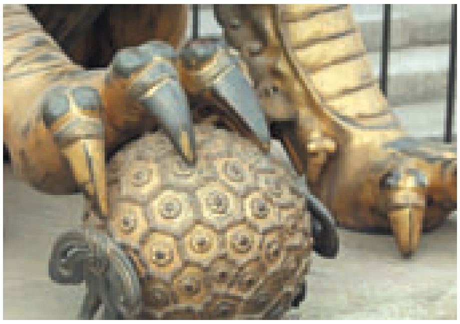




ВШИРЬ, А НЕ ВВЫСЬ

Вступительные пассажи, однако, затянулись, а значит, два разворота фотографий остались без пояснений. Пытаюсь исправиться. На первом вы видите одного из множества изваяний львов, которые — что в Пекине, что в Тайбее, что в Гонконге — символизируют сильную власть («вертикаль», если угодно). На титульном снимке лапа льва прижимает к земле львенка, а следовательно, мы имеем дело не со львом, а с львицей, императрицей, которая — до поры до времени — держит в полном повиновении наследника, будущего императора. Портрет Председателя Мао висит которое уже десятилетие на входной стене в «Запретный город» — огромный дворцовый комплекс, выросший не ввысь, а вширь, мавзолей же Председателя стоит неподалеку, с другой стороны знаменитой площади Тяньаньмэнь, способной, со слов китайцев, вместить пару миллионов человек. Справа от Председателя реет черный воздушный змей, запуском которых (и не только черных) развлекается народ, пришедший на площадь. Часовой, изображенный внизу, на мой взгляд, символизирует текущую политическую систему Китая: своим честным и непреклонным видом. Помните знаменитое выражение насчет холодной головы, горячего сердца и чистых рук? Кстати, о схожести большевистского (КНР) Китая с меньшевистским (Тайвань): там тоже есть свой мавзолей (правый нижний угол пятого разворота) и свои, очень похожие на пекинского, часовые: только в мавзолее похоронен Чан Кайши.









ЗАВОД БУДУЩЕГО

Следующий, второй, разворот, посвящен по преимуществу заводу iRiver в Дунгуане (и только внизу — фрагмент «Запретного города» да демон-охранник храма Неба). Завод совершенно удивительный: почти километровая в длину дуга, новенький (только-только стукнул год), с оригинальной конвейерной концепцией: и столики со сборочной аппаратурой, и автоматы, и даже трубы вытяжек (тут кое-что, особенно тонкое, паяют еще вручную), не говоря уже о высоких стульях рабочих, — все это динамическое, все — «на колесах» (и в прямом и в переносном смысле). Это значит, что буквально за час можно из одной поточной линии сделать совсем другую — не только по собираемому продукту, но даже и по конфигурации в плане. Работает на этом заводе два десятка менеджеров и инженеров из Кореи и полтысячи китайских высококвалифицированных (на уровне «техников») рабочих (впрочем, по подавляющему преимуществу — работниц). Заработки у них, по нашим меркам, довольно скромные: 250–300 долларов в месяц, однако для Китая, где средние заработки вертятся вокруг 100 баксов, — это почти счастье, да плюс еще выходные и отпуска (ни того, ни другого в Китае, как правило, не бывает: разве что всенародные праздники вроде Первого мая).

Забавная история: поначалу фотографировать на заводе нам не разрешили, но когда я попытался поднять на смех их скромность, смешанную с помешательством на почве безопасности, разрешение было получено. Когда один из журналистов нацелился объективом на график текущих тестов продукции, iRiver'ские офицеры замерли и «сделали стойку» — однако, аппарат отбирать не кинулись. Так вот, наиболее забавным в этом анекдоте представляется то, что на графике было обозначено: 100% — OK!

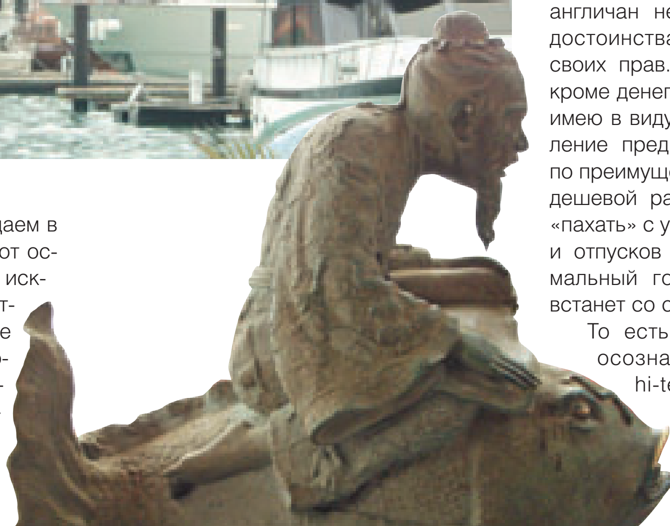
Что же касается разворота текущего — тут специального комментария ничто, кажется, не требует: древние солнечные часы, печально смотрящиеся в пасмурную погоду, фрагмент чайной церемонии, о которой поговорить подробно все равно нет места, лапа льва-императора, попирающая мир, специально подстриженная акация, каких тут много и поверить в какие трудно: все кажется, что это какое-то компьютерное 3D-извращение…





Что же касается контролерши с красной повязкой и группы молодых солдат — думаю, у читателей постарше они вызовут довольно безотказную ассоциацию со сравнительно уже давним (70–80-е годы) прошлым нашей замечательной страны. И тут очень подумаешь, что сильнее воздействует на нравы: этнические ли традиции или государственное устройство.





РАЗГАДКА № 1

Перевернув страницу, мы попадаем в Гонконг. Главное отличие Гонконга от остального Китая (включая Тайвань, исключая Макао: эдакий восточно-азиатский Лас-Вегас, находившийся те же сто лет под португальским протекторатом) — это психология населяющих его китайцев. Мало того, что даже чисто внешне они отличаются от китайцев северных, в том числе — пекинских (те больше похожи на монголов или бурятов, эти — на малайцев или, если хотите, японцев), и говорят практически на другом языке (кантонский диалект, в котором, в отличие от общекитайского мандаринского, основной упор делается на интонацию, «пение», и который даже на бумаге, во вроде бы универсальном иероглифическом написании, отличается углубленной сложностью), — они еще успели за сто лет заразиться от англичан неким повышенным чувством достоинства, самоуважения, сознания своих прав. Посему в Гонконге ничего, кроме денег и услуг, не производят. Ну, я имею в виду банковский бизнес и управление предприятиями, расположенными по преимуществу в основном Китае, с его дешевой рабочей силой и готовностью «пахать» с утра до вечера и без выходных и отпусков за деньги, за которые нормальный гонконгский китаец даже не встанет со стула…

То есть именно в Гонконге кожей осознаешь разгадку «китайского hi-tech-чуда»: тысячелетиями воспитанная покорность, дающая возможность существовать по сути рабскому труду (1).





КАЖДЫЙ ПИШЕТ, КАК ОН СЛЫШИТ…

Большинство фотографий этого разворота сделано в местечке под названием Repulse Bay — Бухта Отпора. Это очень тихий район Гонконга, весьма дорогой и престижный, с красивыми домами, с обширными пляжами и, главное, с некой площадкой, на которой сосредоточены всевозможные китайские боги. Я так и не разобрал — то ли это своеобразный Диснейленд, то ли объединенный храм: что туристов, что серьезных, углубленных местных жителей там поровну. Вы видите на этом развороте и толстого, довольного жизнью, смеющегося Будду, и священную лошадь, и какого-то дракона — чего там только нет! (Кстати, на следующем развороте помещен скульптурный портрет Конфуция, снятый в конфуцианском храме, расположенном в ста метрах от буддистского, в Пекине.)

Я даже обнаружил на этой площадке некую скульптуру, поставленную знаменитым польским режиссером Кшиштофом Занусси. В некоторых из дорогих домов этого района есть специальные огромные проемы, сделанные для того, чтобы сквозь них мог пролететь дракон. Квартиры в таких домах стоят процентов на двадцать дороже: считается, что пролетающий сквозь дом дракон приносит счастье…





Меня еще и на Тайване, а потом — в Японии, а теперь вот — в Китае приятно поражает, что религия — это и впрямь — весьма частное дело. Каждый верит, во что хочет, и никто никого за его веру не высмеивает и не преследует. И совсем не надо придерживаться той или иной (и только!) религии, чтобы занимать какие-нибудь выгодные государственные посты. Наиболее распространены в Китае четыре… даже, может быть, не религии — миропонимания, философии: в первую очередь, конечно, буддизм (как минимум — две разновидности; вторая — это тибетский буддизм или ламаизм), затем — конфуцианство, затем — даосизм и наконец — синтоизм, язычество. И можно быть буддистом и одновременно — конфуцианцем, и никто в тебя камень не кинет.

Такое отношение к религии очень мне симпатично: установка на «единственно правильное учение», особенно, после костров инквизиции, крестовых походов и, наконец, семидесяти лет отечественного социализма, — приводит в дрожь. Вроде бы, при таком историческом отношении китайцы должны быть внутренне свободны все, не только живущие в Гонконге, — однако… С другой стороны, еще Христос говорил: кесарю — кесарево, а Богу — богово.

КЕСАРЮ — КЕСАРЕВО

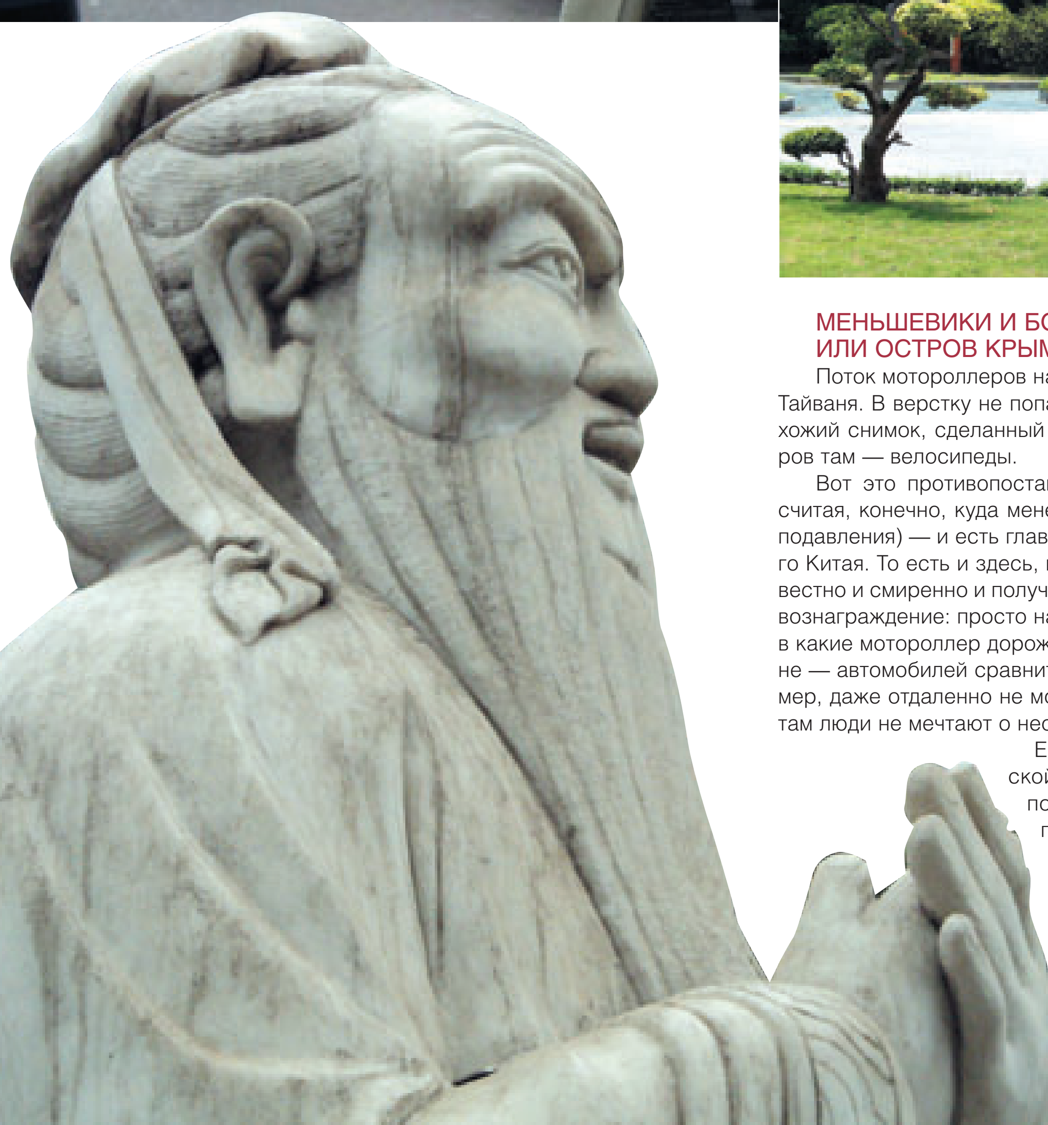
И вот с «кесаревым» в континентальном Китае пока что все куда лучше, чем хотелось бы.

Сошлюсь еще на один замечательный фильм с Ричардом Гиром в главной роли. Называется он «Красный угол», выпущен еще в 1997 году и рассказывает о том, как, в целях конкурентной борьбы, американца, представляющего одну из сетей спутникового телевидения, подставляют (убивая китайскую девушку) и пропускают через все ужасы китайских тюрьмы, следствия и суда. Это вот ощущение сочетания коммунистического тоталитаризма с коммерческими жадными интересами, показанное в фильме Джона Авента столь ярко, что мороз дерет по коже, не оставляло меня и во время сегодняшнего пребывания в Пекине: растущие то здесь, то там, словно грибы после дождя, небоскребы офисов и гостиниц (скоро — Олимпийские игры), нищие, навязчивые попрошайки во всех местах туристических скоплений и… люди в форме.







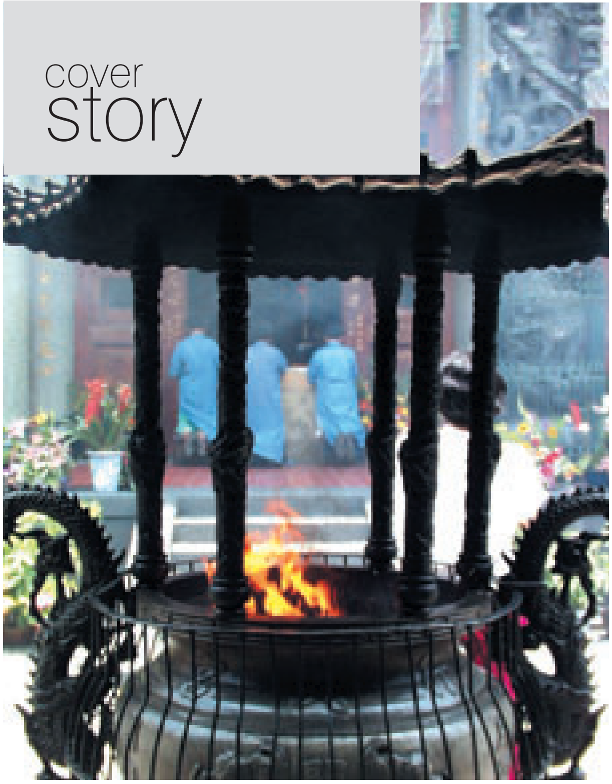


МЕНЬШЕВИКИ И БОЛЬШЕВИКИ, ИЛИ ОСТРОВ КРЫМ

Поток мотороллеров на утренней улице — это Тайбей, столица Тайваня. В верстку не попал (но есть в альбоме) до удивления похожий снимок, сделанный в Пекине, — только вместо мотороллеров там — велосипеды.

Вот это противопоставление мотороллеров велосипедам (не считая, конечно, куда менее жесткого государственного аппарата подавления) — и есть главное отличие Тайваня от континентального Китая. То есть и здесь, и там люди приучены работать добросовестно и смиренно и получать за свой труд очень и очень скромное вознаграждение: просто на Тайване оно больше в те два-три раза, в какие мотороллер дороже велосипеда. Что в Тайбее, что в Пекине — автомобилей сравнительно мало и похоже, что, как я, например, даже отдаленно не могу мечтать о приличной квартире, так и там люди не мечтают о необязательной роскоши автомашины.

Еще во время той, первой, давней китайской поездки, войдя в производственное помещение фирмы ZyXEL в технопарке под Тайбеем, я, как завороженный, застыл перед стеклянным скворечником, за стеной которого сидела немолодая женщина в халате и откусывала кусачками хвостики каким-то радиодеталям: конденсаторам ли, сопротивлениям…





Мои спутники пошли смотреть на прогрессивнейшие поточные линии современного hi-tech'а, с которых сходили модемы и маршрутизаторы, а я все не мог оторваться от обкусывающей проволочки женщины. Самым удивительным показалось мне ее лицо: не то чтобы обреченное, скорее спокойное и даже довольное, — подобные лица запомнились мне по ранним фильмам Куросавы, посвященным старой японской деревне (вроде тех же, скажем, «Семи самураев»). И я понял, что России, как бы в тот или иной период истории ни был забит и придавлен ее народ, «китайское чудо» не грозит никогда: свершения, изобретения, трудовые подвиги — это да, это — конечно, но вот так вот сидеть день изо дня и откусывать проволочки… Нет, наша женщина (а уж мужчина — тем более!) на третий день пришла бы к начальству с проектом автомата, который сможет делать эту рутинную операцию быстрее и невозмутимее, более того, автомат даже могли бы построить… Правда, он гнал бы время от времени брак, и настройщик возился бы с ним часами, так что в конечном итоге ножек было бы откушено меньше, чем если б вручную, но ведь это — совсем другое дело! Настройка — это решение творческой задачи! И у нас ну кто, скажите, (в массе) увлечется идеей мотороллера? Нам даже «Жигули» сегодня мало подходят — нам лучше бы «Мерседес», а если не получается сразу, — так и гори он огнем, пешком походим! Выпьем — и походим…

Но чего же, кроме особенностей национальной психологии, не хватает нам, чтобы устроить «русское hi-tech-чудо»? Может быть, технопарков, которые давно уже существуют на Тайване и почти столь же давно начали организовываться на материковом Китае: они стали расти аж с 1979 года, по мере увеличения числа так называемых свободных экономических зон. Так что дело, думаю, не столько в парке (ну, некоторое количество свободной земли и проложенные коммуникации), сколько в этих зонах. Они же есть пространства, свободные от подавляющего большинства пошлин и налогов, что, вкупе с дешевой рабочей силой, становится крайне привлекательным для зарубежных инвесторов.







РАЗГАДКИ №№ 2 И 3

В общем, задача, конечно, несложная — была б серьезная политическая воля, какая оказалась у китайцев. И — внешне — у нас уже несколько раз пытались ее решить. Вот только если бы… Если бы инвесторы могли быть уверенными, что, во-первых, с них не станут драть взятки, порой превышающие доход; во-вторых, что в один прекрасный момент их собственность не возьмут да и конфискуют. Ну, может, не прямо конфискуют, а как-нибудь эдак… подведут подо что-нибудь. Мы ведь помним, как, кажется, Philips'у пришлось продать свой телевизионный завод где-то в центральной России за один рубль! — платить все, что с него постепенно начинали требовать, было заметно накладнее.

Я, конечно, не склонен идеализировать любых чиновников, включая китайских, — однако их за взятки все-таки время от времени расстреливают (2), — у нас же, сколько помнится, по-настоящему не пострадал ни один из чиновников, даже прямо схваченный прессой за руку.

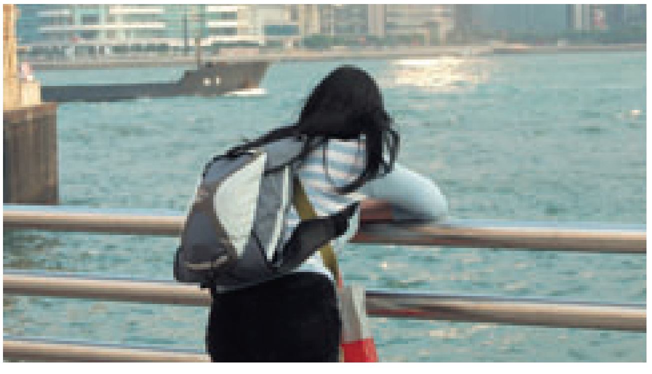
Ну и, конечно, — рабочая сила у нас подороже и, главное, гонору у нее побольше (3): ну не станет она целыми днями сидеть в стеклянных кабинках и откусывать ножки у конденсаторов! Поштучно. В самом крайнем случае — притащит огром-







ные клещи и станет кусать у десятка за раз, — а что хвостики разными получатся — это ее касается мало… Поэтому, когда кто-нибудь из наших предпринимателей пытается наладить выпуск каких-нибудь умных девайсов — они либо оказываются такими, что взять их в руки нормальному человеку, привыкшему к нормальным вещам, бывает просто невозможно, либо… предпринимателям приходится размещать производство… где? — правильно: в Китае!





Ну и здесь, на развороте с гонконгскими картинками, я и вынужден закончить свою странную, фотографическую, Cover Story. Для тех, у кого напечатанные фотографии только разбудят аппетит, Сергей Костенок пообещал положить на диск полностью все пять моих китайских фотоальбомов. Тех же, у кого аппетит проснулся, а диск не достался, я отправляю на свой фотографический сайт по адресу: **ekozl.fotki.com**, а там уж найдете и китайские, и гонконгские, и тайваньские альбомы.

FUNNY FACE (АНОНС)

И последнее, о чем я не написал здесь, но о чем написать был обязан, — это, собственно, плееры от iRiver. Причем, не потому обязан, что iRiver'ы свозили меня в Китай, а потому что эти плееры мне нравятся. Это проистекает, думаю, в первую очередь из-за того, что фирма много тратит на, что называется, R&D, — Научные Исследования и Разработки. Сами посудите: при нынешнем изобилии производителей плееров (на одной Горбушке я насчитал их прошлым воскресеньем десятка три!) получить весьма престижную «Награду Эдисона в области новых технологий», которую iRiver получил в этом году, — дело совсем не простое. Причем, получил как раз за свои MP3-плееры!

iRiver занимается как формой, так и содержанием: я не берусь сравнивать качество звука у устройств от разных производителей — знаю только, что звук, который слышу с плееров от iRiver, всегда меня устраивает полностью, — разумеется, в нише звука «переносного». Голубицкий, любитель «шоб було усе», развлекается тем, что, установив в свой сорокагигабайтный H340 свободный линуксоподобный софт по имени Rockbox, пытается до дна вычерпать его неисчерпаемые возможности. Я присматриваю семнадцатилетнему сыну в подарок T-10, идеально соответствующий стилю «юного падавана», а жене — плеер-кулон N12 со стразиками от Swarovski…

Отдельная песня — новые устройства, которые я уже видел, но которых пока толком не пощупал и которые уже трудно называть плеерами — скорее маленькими компьютерами, умеющими все играть и умеющими, чтобы играли на них.

Из того же, что пощупал, главное мое iRiver'ное впечатление — их новинка U10, подробному описанию которой (задев по пути и H10 junior) я и посвятил отдельную статью Funny Face, ее вы найдете в «Разносортице» текущего номера.



редактор
Денис Степанцов
dh@homepc.ru

Дмитрий Лаптев
laptev@homepc.ru

Чего хочет рынок



Ситуация с памятью DDR2 на первых порах очень напоминала печально известную эпопею с памятью Rambus DRAM. Несмотря на активное (особенно поначалу) продвижение со стороны компании Intel, рынок никак не хотел принимать новинку. И за два с лишним года новый тип памяти не только не вытеснил «простую» DDR, но не занял даже трети рынка, а сама Intel была вынуждена пересмотреть планы в отношении поддержки разных типов памяти, расширив ассортимент чипсетов, работающих с обычной DDR.

DDR 2 GO

Тем временем концепцию DDR2 никак нельзя назвать изначально неудачной. По крайней мере, с точки зрения конечного пользователя несколько положительных отличий от «простой» DDR у нее было изначально. Второе поколение DDR-памяти работает на пониженном напряжении и потребляет меньше энергии, что особенно приветствуется конструкторами ноутбуков. Кроме того, новая технология позволила упаковать вдвое больший объем памяти в один чип, а значит желающим поставить много памяти не придется ломать голову, как достичь этого в условиях ограниченного числа слотов на плате.

Но, увы, оба преимущества в наименьшей степени касаются пользователей настольных компьютеров. Разница в энергопотреблении не столь велика, и на практике, даже для ноутбуков, время автономной работы определяется в большей степени другими компонентами — в первую очередь процессором, ЖК-матрицей и винчестером; для настольного же ПК никакого влияния нет и подавно. А набрать 1–2 Гбайта с равным успехом можно и парой модулей стандарта DDR, тогда как большие объемы не только малополезны на практике, но и банально не поддерживаются 32-битной Windows XP (это, разумеется, не особенность 32-битной адресации вообще, а особенность самой Windows XP). Так, при установке 4 Гбайт система определит около 3 Гбайт. Проблема решается переходом на Windows XP x64 или Linux, такого ограничения не имеющих, но ясно, что массовый пользователь стимулов к наращиванию объема памяти не имеет и по сию пору.



По скоростным параметрам первые реализации DDR2 в «железе» уступали тогдашней DDR и в сочетании с высокой стоимостью никак не могли рассматриваться в качестве покупки технически подкованной публикой. Разумеется, технологии не стояли на месте, вслед за «безнадежной» DDR2-533 вышла DDR2-667, а затем и DDR2-800. Сейчас

уже предлагаются модули с частотой до 1100 МГц. Попутно решалась и вторая принципиальная проблема высоких задержек при обращении (кстати, именно этот недостаток DDR2 и был «официальным» сдерживающим фактором, который обыкновенно назывался представителями AMD в качестве причины, почему вводить поддержку DDR2 «еще рано»).

Главная проблема, мешающая памяти DDR2 проявить себя на интеловской платформе, это ограниченная пропускная способность системной шины, с помощью которой процессор соединяется с памятью. Козырное преимущество DDR2 состоит в высокой пропускной способности, но для распространенной 800-мегагерцовой шины даже пиковая производительность двухканальной DDR2-533 (1066 МГц) избыточна. Что касается DDR2-667 и, тем более, DDR2-800 (для нее потребовался бы процессор и плата, как минимум, с поддержкой 1600 МГц FSB), полное раскрытие их возможностей в обозримом будущем на интеловской платформе даже не планируется. Теоретически можно возразить, что к памяти обращается не только процессор, но и, например, интегрированное на плату графическое ядро. Но на практике для недорогих компьютеров, использующих интегрированную графику, проблемы ограничения пропускной способности не существует, они просто «не доросли» до серьезных задач, где она могла бы проявиться. А все мощные ПК оснащены «самостоятельной» видеокартой с собственным (и для современных решений — изрядным) объемом видеопамяти.



Технология памяти Direct Rambus DRAM, запатентованная компанией Rambus, некогда претендовала на «мировое господство» — но, увы, не выдержала конкуренции с изначально открытым стандартом DDR DRAM. Причиной тому была и «сырость» самого продукта, и проблемы с первыми версиями чипсетов для нее.

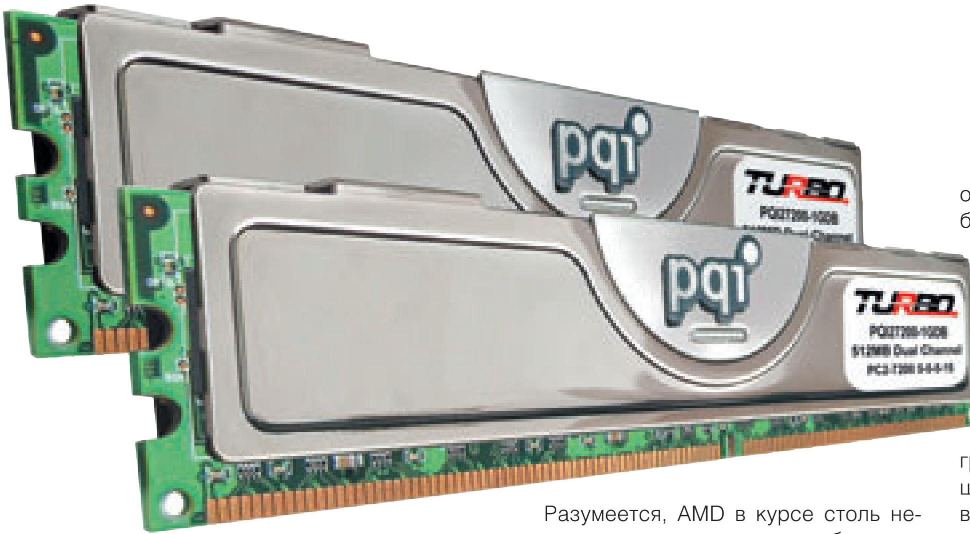
Интересно, что история может иметь неожиданное продолжение. Сама компания Rambus не разорилась и, находясь в тени, разработала еще один стандарт памяти — XDR DRAM, причем недостатки DR DRAM были учтены в полной мере, и память действительно вышла удачной — высокая пропускная способность, низкие задержки при обращении, экономичность. В частности, Sony уже использовала XDR DRAM для своей игровой приставки нового поколения. Многие ведущие компании, так или иначе связанные с разработками в области оперативной памяти, лицензировали эту технологию, чтобы иметь возможность экспериментировать с поддержкой такой памяти в своих продуктах. Самое любопытное, что, как оказалось, опыты с XDR проводятся и… в AMD, более того ее поддержка числится в официальных планах на будущее — наравне с DDR3 и прочими перспективными стандартами. К сожалению, для Intel перспектива вновь оказаться в коммерческой связи с Rambus (даже подкрепленная на этот раз технологическими причинами) наименее вероятна.

Умозрительно ясно, что используемая AMD схема с интегрированным в процессор контроллером памяти, работающим на частоте процессора и соединяющимся с памятью отдельным каналом, работающим на частоте памяти, может помочь DDR2 проявить себя в полной мере. Однако и здесь все не так просто — пропускная способность не единственная основная характеристика памяти. А упомянутые высокие задержки при обращении являются особенностью самой DDR2 и, вопреки расхожему мнению, остались бы такими и на AMD-платформе. Здесь интегрированный контроллер помочь бы никак не мог, как бы шустро ни формировал он свои запросы к памяти — время, которое потребуется самой памяти для выдачи порции данных, зависит только от ее характеристик.

Но главное даже не это — большинство программ, на которых принято оценивать производительность (игры, архиваторы, программы видео- и аудиокомпрессии) интенсивно работают с ограниченным массивом данных, обращение к которому требуется постоянно и «вразнобой». Например, для архиваторов таким набором данных является «словарь», используемый для интерпретации распространенных последовательностей данных в компактные «свертки». Тогда как собственно обрабатываемый файл «протягивается» через архиватор со скоростью заведомо более медленной — чаще всего он читается напрямую с диска, то есть даже пропускная способность шины жесткого диска не будет ограничивающим фактором. Было бы довольно опасно в таких условиях мигрировать на DDR2. Даже если в каких-то задачах прирост имел бы место, в распространенных тестах мы бы фиксировали «откат», и выводы едва ли были бы благоприятными.

ЕСТЬ КОНТАКТ!

Какова ситуация на сегодня, почему все же решение о поддержке DDR2 в новом поколении процессоров для Socket AM2 было принято AMD? Главная (она же «официальная») причина — модули DDR2-800 из экзотики превратились в относительно доступный продукт. По крайней мере, желающие могут удовлетворить свои потребности даже в отечественной рознице. Во-вторых, элитные модули DDR2 (от Patriot, OCZ, Corsair, Geil, Super Talent и других именитых марок), востребованные энтузиастами, наконец-то сравнялись по реальному уровню задержек с элитной DDR. И (ура!) несмотря на все еще более высокие заявленные «тайминги», лучшая DDR2-800 (3-3-3-10) уверенно опередила лучшую DDR400 (2-2-2-5) в тестах латентности памяти (при тестировании с интегрированным контроллером памяти на процессорах Athlon 64 4000+ для Socket AM2 и Socket 939 соответственно использовались гигабайтные комплекты от OCZ и Corsair) на 10–15% по данным синтетических тестов. Не менее показателен результат сравнения латентности более распространенной DDR2-667 и DDR400 — минимальный,



в пределах 5 %, но все же выигрыш DDR2 отмечается и в этом случае. Иными словами, можно быть уверенным, что пресловутые задержки не скомпенсируют в отрицательную сторону эффект от увеличенной пропускной способности новой памяти. И в тех задачах, где высокая скорость обмена с памятью до сих пор была ограничивающим фактором, мы получим гарантированный прирост.

Практика, надо сказать, подтверждает как теорию, так и «синтетику». Сравнивая производительность процессоров с одинаковым рейтингом, отличающихся лишь поддержкой разных типов памяти, прирост обнаружился в программах для видеомонтажа, при применении несложных фильтров Photoshop для обработки файлов большого обьема, играх с динамичным, но не перегруженным графическими эффектами действием (Call of Duty, Battlefield, некоторые сцены Half-Life 2, особенно в 64-битной версии этой игры). Предсказуемый небольшой эффект наблюдается и в многозадачном режиме, хотя здесь все зависит от конкретных задач, работающих одновременно. Так, попытка кодирования музыки MP3-компрессором Lame в сочетании с получением/отправкой громоздкой почты под контролем антивирусного фильтра Avast! в исполнении симметричной пары «двухъядерников» с частотами 2,2 ГГц и кэш-памятью 1 Мбайт на ядро продемонстрировала вполне ощутимое преимущество новой платформы.

Впрочем, как уже говорилось, наиболее распространенные тестовые задачи — архиваторы, MPEG-компрессоры и тяжелые игры, зависящие в основном от мощности видеокарты, демонстрируют лишь формальное преимущество платформы DDR2, укладывающееся в погрешности измерений. И, усредняя результат по разным задачам, получаем «бонус» около 5–7% в пользу системы на DDR2-800.

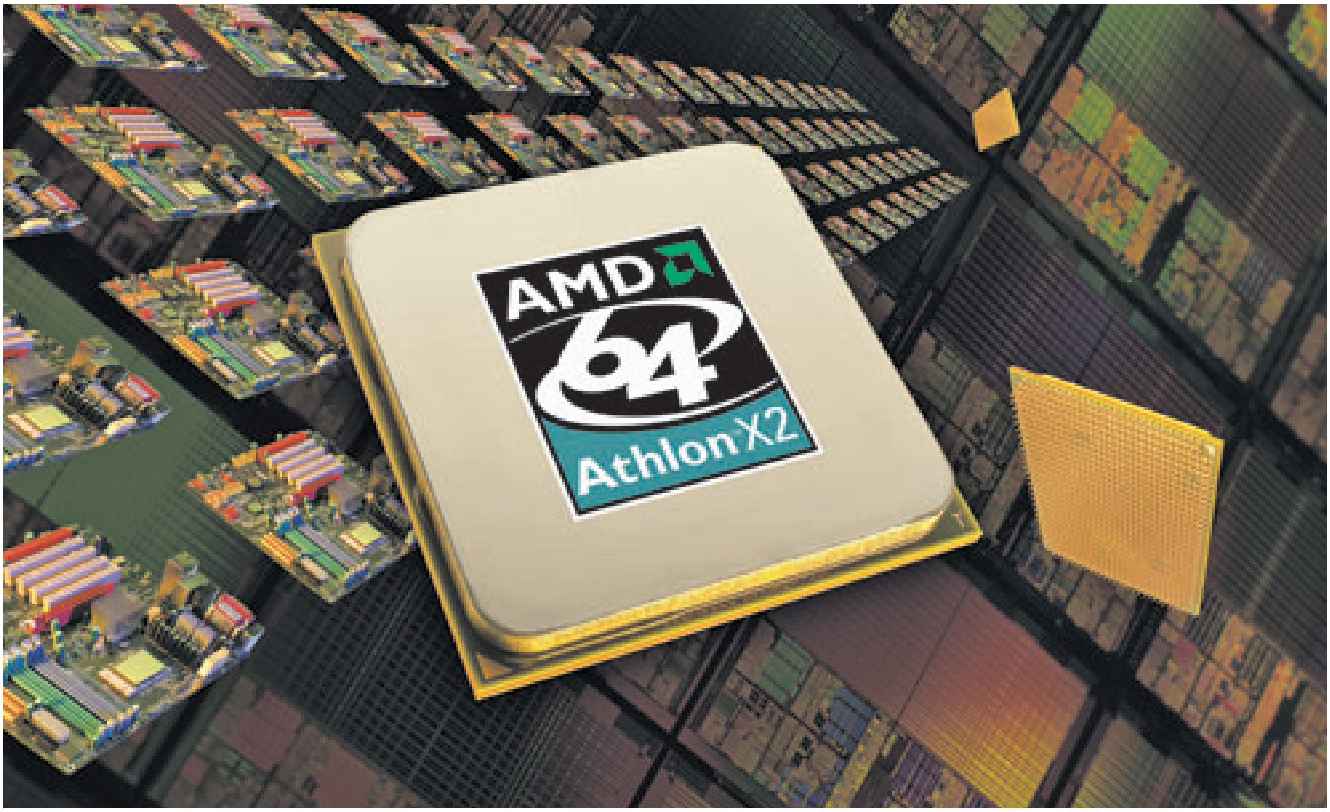
Разумеется, AMD в курсе столь незначительного превосходства обновленной платформы, и одновременно с миграцией на DDR2 она разработала также поддержку технологии AVT (AMD Virtualization Technology) как двухъядерными, так и одноядерными процессорами из нового семейства (за исключением Sempron), и солидный список новых моделей, доступных только для Socket AM2. А для тех потребителей, которые не считают своим долгом покупать непременно все самое новое (скажем, ценят исключительно «езду», пренебрегая «шашечками», или желают обновить старый компьютер, сохранив максимум имеющегося железа), продолжен выпуск моделей для Socket 939, цены на которые неизбежно будут снижаться.

ВИРТУАЛЬНЫЙ БОНУС

Технологии виртуализации достойны отдельной статьи, поскольку идеология будущей операционной системы Microsoft Vista в значительной степени базируется на дальнейшем отделении программных компонентов от аппаратных. Цель виртуализации ресурсов состоит в том, чтобы даже операционная система не получала полного контроля над аппаратурой! Ресурсы контролируются специальной программой-диспетчером, аппаратно защищенным от какого-либо злонамеренного вмешательства (встроенный в процессор контроллер памяти блокирует доступ к соответствующей области ОЗУ, где хранится программный код диспетчера). Таким образом, достигается несколько целей — вы можете запустить на компьютере с такой технологией несколько операционных систем одновременно и переключаться между ними так же легко, как сейчас между окошками приложений в Windows. И даже если одна из операционных систем зависнет, вы сможете перезагрузить ее, не потеряв данных и даже не прерывая работу программ, запущенных в других ОС.

Не менее интересные возможности открываются и в областях защиты компьютера (от взлома, заражений вирусами и прочей заразы, становящейся все





более надоедливой). В «виртуальном» компьютере открываются новые возможности для защиты — от запуска антивируса под управлением диспетчера (способного следить за всеми запущенными ОС) до легко реализуемой возможности «возвращения» зараженной системы к «чистому» состоянию. Поскольку большинство вредоносных программ используют для проникновения в компьютер лазейки в ПО, неизбежные для любого достаточно крупного программного продукта (а любая современная ОС — очень большой «продукт»), идея следить за целостностью системы извне выглядит единственно радикальным средством. Впрочем, приобретая процессор с поддержкой VT сегодня, вы едва ли сможете воспользоваться перечисленными возможностями: соответствующая поддержка (диспетчеры, системы безопасности), достаточно удобная для рядового пользователя, ожидается в течение полугода. На сегодня такие технологии хорошо «приживаются» в серверном сегменте.

ENERGY EFFICIENT

Компания AMD не без основания гордится экономичностью своих процессоров; фактически, тезис, что процессоры AMD — «холодные и тихие», успел стать стереотипом. Во многом именно этому обстоятельству AMD обязана успехами на серверном и настольном рынках. В первом случае клиенты привыкли учитывать «производительность на ватт» и банально интересоваться счетами за электроэнергию, во втором — домашние пользователи одобрили идею получить несильно шумящий системный блок, что напрямую связано с экономичностью входящих в его состав компонентов.

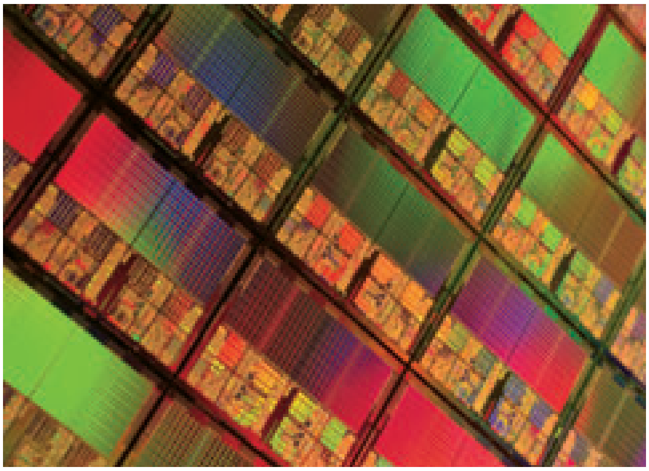
Как известно, Intel тоже признала важность этой проблемы и уже совсем скоро вместо Pentium D с тепловыделением 130 Вт и выше будут выпущены процессоры на ядре Conroe с радикально сниженным тепловым пакетом (от 65 Вт — для младших, до 95 Вт — у старших моделей), что примерно соответствует нынешним моделям Athlon 64.

Именно поэтому, не желая упускать инициативу, AMD уже сейчас подготовила линейку процессоров со сниженным тепловыделением (анонс «энергетических» процессоров для Socket AM2 состоялся даже на неделю раньше «обычных»). По характеристикам и производительности они ничем не отличаются от стандартных моделей (максимальное тепловыделение Athlon 64 X2 для Socket AM2 — 89 Вт), но рассеиваемая мощность не превышает 65 Вт. Информация о том, что такие процессоры выйдут, гуляла по просторам Сети уже давно, неизвестным оставался лишь уровень цен, и он приятно удивил, оказавшись всего на 5% выше стоимости моделей со стандартным тепловым пакетом.

Но и это еще не все! Для тех, кому и такой процессор покажется слишком «горячим» (например, для сборки медиацентра или компьютера в особо компактном корпусе) выпущены модели с тепловыделением 35 Вт. Наиболее впечатляет присутствие в ультраэкономичном чарте двухъядерника Athlon 64 X2 3800+, который не просто укладывается в заявленный предел, а с большим запасом — в SYSmark 2004 SE реальное тепловыделение составило около 14 Вт! Имеется одноядерная модель и три версии Sempron (см. таблицу). К тому же наценка за «элитарность» не драконовская.

Следует отметить, что AMD удалось достичь таких результатов на 90 нм техпроцессе, но уже сейчас начато производство опытных партий процессоров по 65 нм техпроцессу, а в продаже они ожидаются к концу года.

Впрочем, одними «экономическими реформами» дело не ограничилось: ли-



нейка процессоров пополнилась двумя новыми моделями верхнего уровня, и для них проектная тепловая мощность превысила потолок топ-моделей для Socket 939 и составила 125 Вт. Это не означает, что в действительности тепловыделение возросло, на практике оно не превышает 100 Вт, но AMD решила «морально подготовить» разработчиков материнских плат к тому, что в ближайшем будущем могут появиться и более горячие процессоры. Почему мы говорим о них не в первую очередь и не помещаем подробных результатов тестов? Во-первых, и Athlon 64 FX-62, и Athlon 64 X2 5000+ — это просто продолжение модельного ряда (кроме поддержки DDR2, увеличена на одну ступеньку частота). А учитывая, что до них самыми быстрыми процессорами для энтузиастов и профессионалов были FX-60 и 4800+, AMD всего лишь в очередной раз подняла собственную планку производительности — на этот раз на чуть большую величину чем в прошлый, за счет поддержки новой

«НАСТОЛЬНЫЕ» ПРОЦЕССОРЫ AMD-2006

Семейство	Индекс	Разъем	Тип памяти	Количество ядер	Тактовая частота, МГц	Объем кэш-памяти L2	Поддержка AMD Virtualization Technology	Проектная тепловая мощность (TDP)*	Цена**
Athlon 64 FX	62	Socket AM2	DDR2-800	2	2800	1 Мбайт x 2	+	125	1236
Athlon 64 FX	60	Socket 939	DDR400	2	2600	1 Мбайт x 2	–	110	1030
Athlon 64 FX	57	Socket 939	DDR400	1	2800	1 Мбайт	–	104	827
Athlon 62 X2	5000+	Socket AM2	DDR2-800	2	2600	512 Кбайт x 2	+	125	696
Athlon 62 X2	4800+	Socket AM2/939	DDR2-800/DDR400	2	2400	1 Мбайт x 2	+/–	89/110	645
Athlon 62 X2 65W	4800+	Socket AM2	DDR2-800	2	2400	1 Мбайт x 2	+	65	671
Athlon 62 X2	4600+	Socket AM2/939	DDR2-800/DDR400	2	2400	512 Кбайт x 2	+/–	89/110	558
Athlon 62 X2 65W	4600+	Socket AM2	DDR2-800	2	2400	512 Кбайт x 2	+	65	601
Athlon 62 X2	4400+	Socket AM2/939	DDR2-800/DDR400	2	2200	1 Мбайт x 2	+/–	89	469
Athlon 62 X2 65W	4400+	Socket AM2	DDR2-800	2	2200	1 Мбайт x 2	+	65	514
Athlon 62 X2	4200+	Socket AM2/939	DDR2-800/DDR400	2	2200	512 Кбайт x 2	+/–	89	365
Athlon 62 X2 65W	4200+	Socket AM2	DDR2-800	2	2200	512 Кбайт x 2	+	65	417
Athlon 62 X2	4000+	Socket AM2	DDR2-800	2	2000	1 Мбайт x 2	+	89	328
Athlon 62 X2 65W	4000+	Socket AM2	DDR2-800	2	2000	1 Мбайт x 2	+	65	353
Athlon 62 X2	3800+	Socket AM2/939	DDR2-800/DDR400	2	2000	512 Кбайт x 2	+/–	89	303
Athlon 62 X2 65W	3800+	Socket AM2	DDR2-800	2	2000	512 Кбайт x 2	+	65	323
Athlon 62 X2 35W	3800+	Socket AM2	DDR2-800/DDR400	2	2000	512 Кбайт x 2	+	35	364
Athlon 64	3800+	Socket AM2/939	DDR2-800/DDR400	1	2400	512 Кбайт	+/–	65/89	290
Athlon 64 35W	3800+	Socket AM2	DDR2-800	1	2400	512 Кбайт	+	35	н. д.
Athlon 64	3700+	Socket 939	DDR400	1	2200	1 Мбайт	–	89	240

* Значение TDP — расчетный параметр, используемый при проектировании материнских плат и систем охлаждения с поддержкой того или иного процессора. Как известно, и платы, и кулеры, и корпуса, и блоки питания разрабатываются в расчете на весь модельный ряд процессоров. Именно поэтому имеющие в действительности разное тепловыделение процессоры с разной частотой и прочими параметрами в рамках одной линейки часто имеют равную величину TDP. Для AMD определение TDP осуществляется наиболее жестким способом — заявленная величина встречается лишь у «худших» экземпляров старших моделей в линейке. Иными словами, велика вероятность, что вам встретится процессор, греющийся на 15–20% меньше.

** Для моделей, существующих в обеих версиях, цены приведены для процессоров с разъемом Socket AM2, а цены для Socket 939 на момент выпуска новой платформы оставались, в основном, прежними. Sempron для Socket AM2 изначально дешевле, чем для… Socket 754, что окончательно должно сделать последние невыгодным приобретением. Текущее состояние цен смотрите на www.amd.ru.

памяти. И если появление 5000+ послужит благой цели удешевления младших моделей в линейке Athlon 64 X2 (а сам процессор, несомненно, будет востребован теми, для кого мощность ПК напрямую связана с коммерческой выгодой), то FX-62 открывает новую высоту в стоимости центральных процессоров, FX-60 же остается в модельном ряду по прежней цене.

Как уже неоднократно говорилось, очередной раунд гонки за право называться производителем лучших процессоров в классе hi-end начнется с выходом моделей на ядре Intel Conroe. Но главное даже не это: нынешнее позиционирование экстремальных процессоров (FX и XE) от обоих производителей вызывает все меньший отклик в сердцах целевой аудитории — богатых фанатов компьютерных игр. Действительно, много ли счастья от того, что в вашей любимой игре вместо 100 кадров в секунду новый процессор продемонстрирует 120? И то, и другое значение избыточно, а с ужесточением графических настроек в последних «знаковых» играх (за исключением Oblivion) бал правит видеокарта. И наконец… физические ускорители. Ни FX-62, ни будущий Conroe XE, ни даже четырехъядерный процессор с обновленной архитектурой ядер и трехуровневой кэш-памятью, что «кует» AMD в ответ на Conroe в срочном порядке, не смогут тягаться со специализированными ускорителями (в играх, скорее всего, не будет предоставляться такая возможность, как уже давно нет режима программного обсчета 3D-графики). А это означает, что приоритеты могут сместиться, хотя игры с поддержкой AGEIA PhysX, запланированные на 2006 год, можно пересчитать по пальцам одной руки. Обеспеченные геймеры скорее потратят порядка $200–300 на сие изделие ради толики новых ощущений, нежели свыше $1000 на процессор, который, по большому счету, ничего зримого по сравнению с вдвое-втрое более дешевыми собратьями в 90% игр не обещает.

РЕЗЮМЕ

Новая платформа — во всех смыслах логическое продолжение «жизненного пути» процессоров Athlon 64. Разработчики, в целом, справились с возложенной на них задачей. Память DDR2 на сегодня не уступает DDR ни по одной из основных характеристик, включая соотношение цены и производительности, и на практике обеспечивает небольшой, но реальный бонус производительности.

Дальнейшее развитие идеи «энергетически эффективных» процессоров, пожалуй, наиболее привлекательная «фича» новой линейки.

Наконец, только положительные эмоции вызывает широкая поддержка новой платформы производителями материнских плат (новые процессоры могут работать со всеми существовавшими ранее чипсетами, а также новинкой — NVIDIA nForce5, с минимальными изменениями по сравнению с предшественником; свое обновление собирается представить и ATI). Учитывая разнообразие самих процессоров — от дешевых Sempron до «запредельного» FX, на базе одной платформы теперь можно собирать весь спектр компьютеров. Наконец, информация о несовместимости крепежа для кулеров, использовавшихся для охлаждения процессоров под Socket 939, оказалась преувеличенной — возможно и есть какие-то кулеры, настолько сильно «заточенные» под Socket 939, но нам такие не попадались, а все имевшиеся подошли вполне. Сторонников плавного апгрейда несомненно порадует информация, что на купленную сейчас плату с Socket AM2 можно будет установить один из будущих четырехъядерных процессоров. Обновив BIOS, разумеется.

Компромисс

Юрий Ревич
revich@homepc.ru



Одновременно с окончанием школы я перешел с советской «мыльницы» «Смена-8М» сразу на зеркалки и с тех пор с ними более не расставался, но желание снимать цифровой зеркальной камерой не оставляло меня последние несколько лет. И хотя моя бывшая камера, незеркальная Fuji S20 (см. ДК 1_2005), давала неплохое качество снимков, оно все же было «заметно любительское», что особенно проявлялось при съемке пейзажей. Причем основной недостаток этого класса камер заключается даже не в отсутствии зеркала, как такового, а в размере матрицы и в качестве оптики, которую, к сожалению, нельзя заменить.

У продающихся сейчас зеркалок любительского класса почти от всех производителей матрица — примерно вполовину пленочного кадра (Nikon D70, Canon 350D, Pentax *ist Ds и его клоны) или несколько меньше — типоразмером 4/3 (Olympus E-500/E-300/E-330). Это дает значительные преимущества по сравнению с псевдозеркальными «просьюмерками» типа Fuji 9500 или Nikon 8800: крупные матрицы обладают большей чувствительностью при меньшем уровне шумов и не требуют от оптики повышенной разрешающей способности. Поэтому возможно использование стандартных объективов, причем величина коэффициента пересчета фокусного расстояния (кроп-фактор) — всего 1,5–1,6 (для формата 4/3 — 2). Сравните с кроп-фактором для той же Fuji S20, равным примерно 5. А чем ближе эта величина к 1, тем ближе снимки к традиционным пленочным по выразительности и «объемности». На «мыльницах» с матрицами типоразмера примерно 1/2,5" глубиной резкости вообще управлять невозможно: все, что находится на расстоянии большем одного–полутора метров от объектива (как шутят профессионалы, «от забора и до обеда»), получается резким.

Лично для меня ясно было уже давно, какую камеру покупать, — Nikon D70. По мнению многих любителей и профессионалов в своем ценовом сегменте это непревзойденный продукт. Останавливала, правда, его относительно высокая цена, но более дешевых компромиссов искать не хотелось — какой смысл покупать зеркалку ради нее самой? Наконец образовалась некая сумма, однако к этому времени компания Nikon смутила душу, предложив модель D50 за заметно меньшую цену. D70 перекрывает довольно широкий сегмент рынка, конкурируя как с зеркальны-

ми камерами высшего любительского (или «низшего профессионального», если угодно) класса, типа Canon 20/30D, так и с более дешевыми. А D50 изначально спроектирован как зеркалка низшего ценового диапазона. Вот и пришлось дополнительно заняться, как выражается моя жена, «маркетингом» — сбором отзывов и сравнением цен, что отодвинуло покупку еще на несколько месяцев.

Маркировка объективов Nikkor

В маркировке объективов Nikkor компании Nikon используются следующие основные обозначения:

- AF (Auto Focus) — автофокусный объектив. Добавление буквы S (AF-S) означает наличие собственного ультразвукового привода фокусировки в объективе, SWM (Silent Wave Motor);
- серия D — информация о дистанции фокусировки передается в камеру. Благодаря этому при расчете экспозиции учитывается расстояние до объекта съемки, что помогает более точно подбирать экспопараметры при работе со вспышкой;
- серия G — нет кольца ручного управления диафрагмой. Такие объективы не могут эксплуатироваться с аппаратами с ручной фокусировкой. Дистанция фокусировки передается, как и в серии D;
- VR (Vibration Reduction) — система подавления вибрации («антишейк»);
- DC (Defocus-image Control) — система управления «дефокусированием» изображения, позволяет контролировать степень сферической аберрации на переднем или заднем плане путем вращения установленного на объективе кольца DC. За счет этого можно управлять рисунком в зоне нерезкости (например, при портретной съемке);
- IF (Internal Focusing) — система внутренней фокусировки; благодаря ей фокусировка осуществляется путем перемещения внутренних групп линз. Это дает возможность уменьшить габариты и вес объектива, а также производить съемку на более коротких дистанциях. Скорость автофокусировки также возрастает;
- ED (Extra-low Dispersion) — стекло специального состава со сверхнизкой дисперсией для уменьшения хроматической аберрации.

D50 или D70?

За D50 нынче просят от шести сотен за «тушку», а D70[1] предлагается по $850–900. По основным техническим характеристикам они идентичны — та же матрица CCD 23,7x15,6 мм, тот же процессор и совпадение по большинству функций. Так чем жертвуем за более низкую цену-то?

Остановимся на очевидных отличиях. Прежде всего D50 немного меньше и легче (540 г против 600). У нее имеется русское меню (достоинство, хотя и непринципиальное). По отзывам *понимающих* людей, она делает JPEG заметно лучшего качества, чем D70, что естественно, если исходить из рыночного позиционирования этой камеры. На этом преимущества D50, пожалуй, заканчиваются. Из прочих явных отличий, которые легко проследить по многочисленным сравнительным таблицам, имеющимся в Интернете, стоит отметить: уменьшенный у D50 диапазон выдержек (1/4000 с против 1/8000 с); отсутствие репетира диафрагмы и дистанционного управления вспышкой, серийная съемка ~2,5 кадра/с (против 3-х у D70).



В D50 используются карты памяти Secure Digital (вместо Compact Flash), что в моем случае привело к дополнительным тратам — пришлось покупать новую карту, а имевшуюся CF отдать за бесценок в качестве бонуса при продаже старой Fuji S20. Впрочем, я не слишком жалел — новая гигабайтная Transcend 80x гораздо быстрее старой «стандартной» CF, а при нынешних ценах на карточки (менее $30 за гигабайт) о чем-то жалеть было бы вообще смешно. Кстати, в комплект D50 вообще никакая карта не входит[2], и ее приходится покупать отдельно.

Теперь перейдем к неочевидным отличиям от D70. Существенными, на мой взгляд, из них являются два — во-первых, D50 не имеет подсветки информационного ЖК-дисплея. Сначала я не очень обратил внимание на этот момент, но, немного поработав с камерой, убедился, что для зеркалки это существенно — ведь здесь невозможно, как в случае с электронным видоискателем, вывести всю нужную информацию в поле кадра. Во-вторых, это отсутствие отдель-

1 Здесь и далее, где упоминается D70, речь будет идти о новой модификации D70s. Отличаются они крайне незначительно.

2 Как, впрочем, не входит она в комплект любой цифровой зеркалки — *Прим. ред.*



ной кнопки для брекетинга[3]. В результате съемка с брекетингом по экспозиции превращается в довольно занудные манипуляции с меню, требующие времени, при этом сама идея вырождается — просто сделать три снимка с коррекцией экспозиции для каждого немногим сложнее. Я уверен, что отсутствие этой кнопки обусловлено не техническими ограничениями в стремлении удешевить камеру, а представляет собой чисто маркетинговый прием в надежде подвигнуть грамотный народ на приобретение более дорогой модели. Ну да бог их простит.

Другие, менее важные отличия — отсутствие управляющего колесика и сетки в видоискателе, что, на мой взгляд, уже непринципиально. Так что же в итоге выбрать?



Зеркальная цифровая камера Nikon D50.

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ЭКОНОМИКИ NIKON

Даже если вы посчитаете разницу в $220–250 за «тушку» излишней платой за вышеперечисленные преимущества D70, выбор между этими моделями не столь однозначен, как кажется. Дело в том, что стандартный «китовый» объектив для D70 (AF-S 18–70 мм)[4] весьма хорош и по техническим характеристикам и по всем без исключения отзывам: неплохая картинка в сочетании с чрезвычайно универсальным («на все случаи жизни») диапазоном фокусных расстояний. D70 в комплекте с оным объективом («кит») можно приобрести примерно за $1150. А вот у D50 со стандартным комплектом все несколько хуже — для снижения цены камера комплектуется дешевеньким AF-S 18–55 мм f/3,5–5,6G. В результате цена D50 kit греет душу — примерно $700–720, но и качеством, и диапазоном фокусных расстояний вы, скорее всего, будете разочарованы.

Поэтому, при желании сэкономить стоит покупать D50, но с более приличным объективом. Отдельно купить Nikkor 18–70 мм можно примерно за $320–340. Сложите с ценой «тушки» и вы получите почти $1000, что не слишком отличается от D70 kit. Поэтому если вас устраивает такой диапазон фокусных расстояний (27–105 мм в пересчете на 35 мм кадр), следует не мелочиться и покупать более «продвинутый» D70 kit. Для типовых фотолюбительских задач этот диапазон вполне годится, качество снимков достаточно приличное, а позднее всегда можно приобрести ту оптику, которая вам потребуется.

Мне же верхняя граница диапазона показалась маловата, и я стал искать к своему свежеприобретенному D50 что-нибудь более длиннофокусное. Из «родных» универсальных (и в длиннофокусную, и в короткофокусную сторону) объективов стоит обратить внимание на несколько позиций: AF 28–200 мм f/3,5–5,6D (~$520), AF-S 24–85 мм f/3,5–-4,5G (~$320), AF-S VR 24–120 мм f/3,5–5,6G (~$570) и AF 28–105 мм f/3,5–4,5D (~$330). Первая модель со своим более чем 7-кратным зумом не внушает доверия, вторая — отличный универсальный штатник на все случаи жизни, но верхние 85 мм мне показались все-таки коротковаты. Третья явно заслуживала бы внимания, если бы не цена. Собственная жаба и необходимость дополнительных



Видоискатель D50 «изнутри».

объяснений с женой, которая и так с сомнением относилась к моим приобретениям, привела к тому, что я остановился на последней позиции. Более простой (почти в два раза дешевле «стодвадцатки»), 28–105 мм имеет непринципиально меньший диапазон фокусных расстояний, а также отличное качество оптики (за резкую картинку он получил от «никонистов» прозвище «швейцарский нож»), к тому же, по отзывам, весьма надежен.

3 Брекетинг (bracketing) — съемка нескольких (обычно трех) кадров с автоматической установкой значений какого-то параметра, различающихся в плюс и минус. Чаще всего используют брекетинг по экспозиции, но встречается и брекетинг по фокусу. У D50/D70, кроме экспозиции, есть брекетинг по мощности вспышки.

4 Полное название AF-S DX Zoom-Nikkor 18–70 мм f/3,5–4,5G IF-ED. Встречающееся в некоторых каталогах указание «18–70 мм f/3,5–5,6» — ошибка, такого объектива Nikkor не существует.

Отмечу, что в дальнейшем ожидания более чем оправдались.

Кстати, по поводу политики Nikon в отношении пользователей, которая совершенно не имеет отношения к ее прекрасным камерам, но, по меньшей мере, возбуждает любопытство. В руководстве целая страница посвящена грозным предупреждениям тем, кто захочет скопировать и распространять его без разрешения компании. Запрещается даже копирование в целях резервирования информации для частного пользования. Разумеется, в связи с этим электронной версией инструкции по эксплуатации на прилагаемом диске даже и не пахнет — при утере бумажной вы должны обращаться в ближайшее региональное представительство Nikon, и вам, возможно, вышлют новое за отдельную плату. Правда, на американском сайте Nikon (**nikonusa.com**) можно найти ссылку на сайт техподдержки (**support.nikontech.com**) и скачать оттуда полную инструкцию на английском, но русскоязычная будет только в сокращенном виде — просто краткое описание. Говорят, что таким образом Nikon борется с «серыми» поставками. Не знаю, насколько это эффективно, скорее это хороший пример того, как свои внутренние проблемы компании перекладывают на пользователей. Впрочем, на фоне деятельности некоторых других фирм, свихнувшихся на «цифровых правах», это выглядит довольно безобидно и даже как-то... консервативно.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ МИГРАНТА

Говорят, якобы еще D70 лучше лежит в руке, чем D50, но сравнивать их больше не имеет смысла — поговорим о моем приобретении как таковом. Не знаю как вам, но мне эргономика камеры понравилась — хватая ее в спешке, вы не особенно рискуете зацепить какую-то важную кнопку и тем самым сбить настройки. Единственный недостаток конструкции, бросающийся в глаза, — совершенно позорная резиновая крышечка отсека с разъемами, которая, вероятно, обеспечивает необходимую герметичность, но на камере такого уровня выглядит как-то странно и пользоваться ей очень неудобно.

Объектив 28–105 мм оказался довольно тяжелым, но это даже неплохо — компенсирует излишнюю легкость самой камеры. Он оказался очень хорош: даже на длинном фокусе хроматические аберрации надо поискать (если вообще удастся их найти), а на коротком — почти никакой бочкообразной дисторсии. Разрешение — также на высоте и, по субъективному ощущению, вполне соответствует 6-мегапиксельной матрице камеры (на рис. 1 отлично проработана кирпичная кладка на фото старинного здания депо в г. Бологое).



Объектив AF Nikkor 28–105 мм f/3,5–4,5D. Хорошее сочетание качества и доступной цены.

К достоинствам объектива отнесу и сравнительно быструю работу автофокусной системы — разница между теми компактными цифровиками, которые до сих пор перебывали в моих руках, и рассматриваемым комплектом настолько разительна, что я с непривычки даже не понял, что автофокус вообще работает: только тронул кнопку спуска, как «уже все готово, дурак!». Даже случающиеся при отсутствии в зоне автофокуса контрастных объектов «пробеги» до крайних значений диапазона протекают буквально за доли секунды. А в среднем задержка между нажатием на кнопку и фиксацией снимка настолько мала, что ее можно практически не учитывать — почти как у знакомых с детства механических камер.

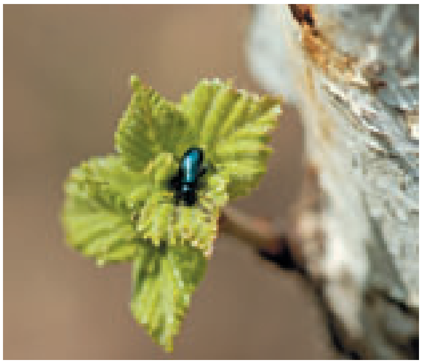
В сложных случаях автофокусная система камеры, естественно, может допускать ошибки — например, при полностью открытой диафрагме на лице в зоне резкости может оказаться бровь, а глаза и щеки окажутся размытыми. Но тут уже в дело вступает искусство фотографа. Конечно, можно воспользоваться ручной «наводкой на резкость», но для нее рассматриваемый объектив явно не оптимизировали — полный угол поворота кольца не более 30% окружности, и фокусировка получается грубой. Зато 28–105 обладает интересным качеством, которое вы вряд ли встретите в более дешевых устройствах — при изменениях зума уже настроенный фокус не сбивается, и время на дополнительную фокусировку не требуется.

Отмечу и неприятный «глюк» системы автофокусировки камеры. При съемке в темноте включается подсветка фокуса, но работает она в пределах ~3 метров. И если в зоне фокусировки датчики камеры не встречают ни одного достойного внимания объекта, кнопка спуска может оказаться попросту заблокированной — несмотря даже на включенную вспышку, которая, согласно инструкции, должна нормально «пробивать» до 7,5 метра. Можно, конечно, перевести камеру полностью в ручной режим или просто зафиксировать фокус на более близком объекте полунажатием кнопки спуска, но все равно особенность малоприятная.

При съемке со штатива нужно учитывать, что гнезда для обычного тросика нет, можно только приобрести отдельно ИК-пульт дистанционного управления (Nikon ML-L3, стоимостью примерно $30). При «миграции» с более дешевых цифровых камер вам придется изменить и некоторые свои привычки. В первый же вечер я забыл камеру выключить, и она пролежала включенной до утра. В обычных цифровых камерах, если они вклю-

Рис. 1





чены, всегда что-то светится. Я даже специально всегда старался отключить раздражавшую меня автоматику «засыпания», зная, что стоит на камеру взглянуть краем глаза, и уже ясно, включена она или нет. А в случае с D50 это можно определить только по информационному ЖК-дисплею, что в глаза отнюдь не бросается. Правда, судя по всему, включенная камера в покое практически ничего не потребляет — через 8 секунд отключается система экспозамера и индикация в видоискателе, не работает в покое и система автофокуса. Поэтому индикатор и утром показывал полный заряд, как вечером, но все же… как-то неуютно. К тому же надо быть вдвойне внимательным при извлечении аккумулятора или карты памяти, а тем паче смене объектива — при включенной камере делать этого категорически не рекомендуется.

Зато экономичность камеры — сверх всяких ожиданий. Зарядив единожды аккумулятор, я долго изучал меню и пробовал различные режимы, стирая с карты промежуточные результаты экспериментов[5], просматривал снимки, перекачивал их на компьютер, наконец, наполнил гигабайтную флэшку кадрами в RAW-формате (регулярно забывая камеру выключать) — а аккумулятор и сейчас, когда я пишу этот текст, показывает полный заряд.

НАСТРОЙКИ

По умолчанию настройки, сделанные через меню, запоминаются, но те, что относятся к режиму съемки, легко сбросить в исходное состояние нажатием определенного сочетания кнопок на корпусе. Полностью установить все режимы в «умолчательные» значения можно через специальный пункт меню.

У D50 есть несколько особенностей, на которые я хочу обратить ваше внимание. Для начала это очень удобная «интеллектуальная» система автофокусировки — AF-A. При неподвижном обьекте в кадре автофокус работает в режиме AF-S — кнопка спуска полунажата, автофокус срабатывает и блокируется. При движущихся объектах в поле кадра камера автоматически перестраивается в режим AF-C, и автофокусировка происходит в следящем режиме. Так как автофокус очень быстрый, отпадает необходимость в режиме непрерывной следящей автофокусировки, ведущей к повышенному расходу энергии.

Тут следует остановиться на некоторых приемах работы с камерой, которым такая настройка в принципе может помешать. По умолчанию при полунажатии на кнопку спуска блокируется только автофокус (через пункт **Блок. AL** в меню можно изменить эту установку), а для блокировки экспозамера следует отдельно нажать на кнопку AE-L/AF-L. Однако для нее по умолчанию установлен режим, когда блокируется и фокус и экспозиция. Эту настройку лучше изменить (пункт **AE-L/AF-L**) на значение **Блок. только AE**. Тогда в сложных случаях вы можете прибегнуть к следующему приему: наводите камеру на фрагмент кадра, по которому желательно установить экспозицию (возможно, установив предварительно «точечный» режим экспозамера); фиксируете ее нажатием кнопки AE-L/AF-L; наводите на объект, который должен оказаться в зоне резкости; дополнительно фиксируете фокус полунажатием кнопки спуска и только потом окончательно компонуете кадр и снимаете. Снимок на рис. 2 сделан именно так — экспозиция измерялась по воде недалеко от солнечного блика, а фокус наводился по веткам кустарника.

По-моему, так гораздо быстрее и удобнее, чем манипулировать зонами фокусировки, но вышеописанный режим AF-A теоретически может свести ваши усилия на нет, переключаясь в следящий

Рис. 2



5 Стирание снимка в D50 — очень простая и понятная процедура (нужно просто дважды нажать на кнопку с обозначением "корзины"), что контрастирует с этим процессом в камерах некоторых других производителей, где нужно нажимать по три разные кнопки в отнюдь не очевидной последовательности.



режим при передвижении объектива. На практике, однако, камера оказалась на удивление «интеллектуальной» — если не делать резких движений и переводить с одного объекта на другой плавно, режим AF-C не включается и фокус остается неизменным.

Так что настройку AF-A менять я не стал, а вот некоторые другие изменил. Прежде всего по умолчанию после каждого нажатия на спуск на дисплей автоматически выводится только что отснятый кадр, что мне совсем не требовалось — посмотреть как следует все равно не удается, к тому же дисплей работает только 20 секунд, а затем выключается (последнее особенно неудобно в процессе настройки). Поэтому функцию предпросмотра кадра я отменил, а время «горения» дисплея (в руководстве он почему-то называется «монитор»[6]) увеличил до 5 минут — уж при светящемся-то двухдюймовом дисплее камеру или сам дисплей я выключить точно не забуду. Вторая заводская настройка, которую неплохо бы изменить — характер нумерации файлов. По умолчанию при каждом создании папки с файлами (после каждой полной очистки флэшки) нумерация начинается заново с 0001, что, разумеется, неудобно. Поэтому стоит изменить этот параметр таким образом, чтобы нумерация продолжалась вплоть до 9999. Имейте в виду, что при очистке карты через файловый менеджер вашего ПК (камера подключается как флэш-диск) следует удалять с нее все — и папку со снимками, и вспомогательный файл, находящийся вне этой папки. Иначе путаница с номерами неизбежна.

Наконец, если вы снимаете в JPEG, рекомендую отменить[7] «интеллектуальный шарпинг» — по умолчанию камера для некоторых объектов автоматически повышает контурную резкость. Судя по форумам в Интернете, данная настройка сбивает с толку неопытных пользователей, которые относят бросающуюся в глаза «искусственную» резкость на счет объектива. Изменение производится через пункт **Оптимальный снимок > Собственная настройка**, где значение параметра **Настр. Резкости** меняется на «Нормальная». При необходимости «пошарпить» снимок с успехом можно и потом, в редакторе, и он наверняка сделает это лучше, нежели программное обеспечение камеры.

В темноте дисплей без подсветки может оказаться бесполезен.



ОБРАБОТКА RAW-ФАЙЛОВ

Из софта на прилагаемом диске абсолютно необходимая компонента — только драйвер и только для пользователей Windows 98. Все остальное устанавливать совершенно необязательно, но стоит немного подробнее поговорить об обработке RAW- (NEF)-файлов камеры D50.

Это позволяет делать имеющаяся на диске Picture Project — довольно примитивная «ширпотребовская» программа (хотя и гораздо более профессионально написанная, нежели кошмарные «софтины» аналогичного назначения от некоторых других компаний). В отличие от нее, платная Nikon Capture, наоборот, представляет собой очень мощный конвертор/фоторедактор со множеством удобных и полезных функций, правда, на диске вы найдете только 30-дневную trial-версию.

В популярном «фотошоповском» плагине Adobe Camera RAW поддержка D50 декларирована, начиная с версии 3.2 для CS2. Если же у вас более ранняя версия, из Picture Project можно извлечь NEF-плагин, подходящий к версиям Photoshop 6 и 7. Для этого придется установить Picture Project полностью, затем из папки ..\Nikon\Picture Project файл под названием Nikon NEF Plugin LE.8bi вручную скопировать в папку ..\Adobe\Photoshop XX\Plug-Ins\File Formats (здесь XX — название или номер имеющейся у вас версии Photoshop'а). После чего Picture Project, если она вам не требуется, можно удалить. Хочу заметить, что эту операцию необходимо проводить только в случае, если вы приверженец Windows 98/Me и, следовательно, не можете установить Photoshop CS2. Плагин Camera RAW гораздо удобнее, работает заметно быстрее и имеет принципиально больше возможностей — фактически «родной» NEF-плагин в данной облегченной редакции (на что указывают буковки LE в названии файла) умеет только корректировать экспозицию самым простым и не слишком удобным способом.

Если говорить об альтернативном ПО, отличный конвертор RAW-файлов

6 Дисплей — любое устройство для воспроизведения визуальной информации. Монитор — специальное автономное устройство (с дисплеем). У цифровых камер, КПК, ноутбуков, мобильников и т. п. монитора не может быть по определению, только дисплей.

7 Неплохо бы отменить и автоматический режим выбора контраста, но это уж на ваше усмотрение.

входит в состав профессионального «просмотрщика» Capture One (фирмы Phase One), однако эта программа, если так можно выразиться, «очень платная». Популярный в любительских кругах Irfan View годится, в общем, только для просмотра NEF-файлов — производить с его помощью какие-либо преобразования не следует, проще снимать сразу в JPEG. Тем более что последний, как говорилось, у D50 вполне на высоте.

Вообще, все бесплатные RAW-конверторы (в том числе и входящий в Photoshop CS/CS2) используют свободно распространяемый код программы dcraw (www.cybercom.net/%7Edcoffin/dcraw). Список поддерживаемых камер на указанной страничке весьма впечатляющ. Однако непосредственно dcraw в виде готового продукта не существует, поскольку он распространяется в форме исходного кода. Поэтому придется использовать одну из готовых реализаций, обычно представляющих собой бесплатные плагины к какому-нибудь редактору или просмотрщику (по большей части — под Linux или Mac OS). На платформе Windows из этого семейства стоит обратить внимание на плагин UFRaw (ufraw.sourceforge.net) к известному бесплатному редактору GIMP (sourceforge.net/projects/gimp-win). Но у данной связки имеется крупнейший недостаток, характерный для многих самодеятельных продуктов «опенсорсного» сообщества: при впечатляющей функциональности программа имеет совершенно безобразный и «глючный» интерфейс. Зато все это работает и под Windows 98 (при выборе соответствующих версий).

Что касается большинства, использующего Windows XP, то альтернативой Adobe Camera RAW может служить очень хороший и главное, бесплатный конвертор RawShooter essentials (www.pixmantec.com/products/rawshooter.asp). В некотором отношении он даже более «продвинут», нежели плагин от Adobe, не требует никаких «главных» программ и имеет только один «недостаток» — не слишком привычный интерфейс. Зато возможности и удобство пользования — на высоте. Одно из замечательных свойств этой программы — она оставляет исходные RAW в неприкосновенности. Даже операция удаления фиктивна — нажатие клавиши Delete лишь перемещает файл на другую вкладку, откуда его при желании можно вернуть одним кликом. Еще одно достоинство RawShooter — это безупречный перенос в конвертированные файлы исходной EXIF-информации, чем Photoshop, увы, похвастаться не может…

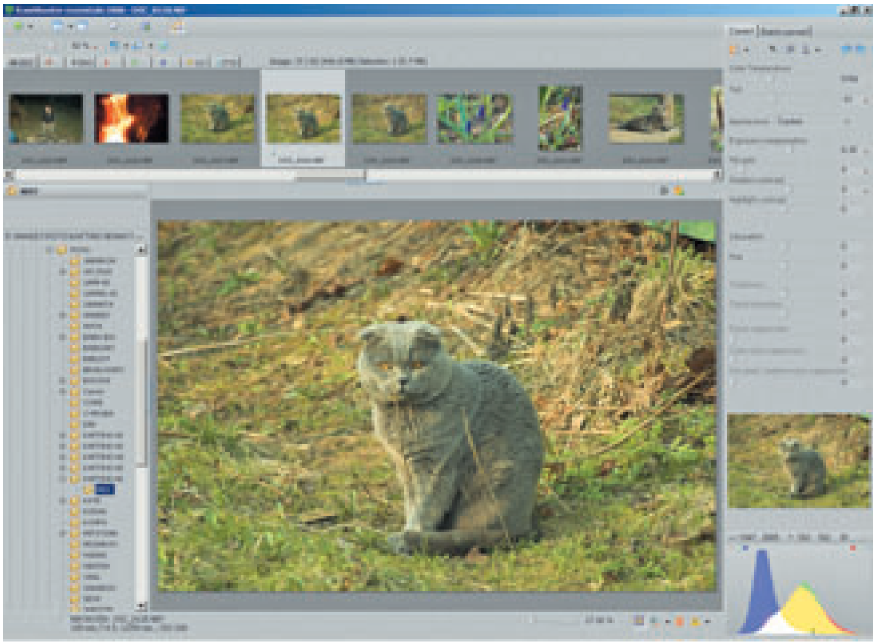
РЕЗЮМЕ

К непринципиальным недостаткам D50 (как и D70) относится минимальная чувствительность в 200 единиц ISO. Из-за этого при хорошем освещении иногда трудно воспользоваться преимуществами управления глубиной резкости — приходится применять нейтральные фильтры для искусственного увеличения экспозиции, что не всегда удобно. С другой стороны — критично это только для перфекционистов[8], так что особенно на этот счет заморачиваться не стоит.

При высоких значениях чувствительности (1600 ед. ISO) аппарат работает вполне прилично. При достаточном увеличении на снимках с ISO 1600, разумеется, цветовой шум в тенях хорошо заметен, но при печати не слишком большого формата он почти полностью нивелируется, да и при небольших увеличениях на экране его также разглядеть трудно. Формат JPEG сам по себе заметно увеличивает интенсивность шумовых артефактов, и при съемке с большими значениями ISO желательно сохранять снимки только в RAW-формате. Тогда от шума легко избавиться: в Photoshop'е изображение переводят в цветовое пространство Lab, затем размывают цветовые каналы, а канал яркости наоборот — «шарпят». При достаточно аккуратном исполнении последствия для резкости будут минимальны, а шум почти полностью исчезнет. В качестве альтернативы можно воспользоваться одной из популярных программ для подавления шумов — Noise Ninja или Neat Image.

Не всегда корректно работает в D50 система автоматической установки баланса белого — мой идеально серый кот (по цвету его шерстки вполне можно калибровать всю эту технику) иногда получался то голубым, то красноватым. Впрочем, автобаланс белого ни в одной камере не работает идеально, так что при съемке в JPEG лучше пользоваться пресетами либо устанавливать ББ по серой карте (если таковой под рукой нет — просто по листу белой бумаги). При съемке же в RAW-формате это вообще не имеет никакого значения.

Мой вердикт будет таков: Nikon D50 — прекрасная камера для начинающих по вполне доступной цене. Отличия от «старшей сестры» большей частью не принципиальны и главное — не влияют на конечный результат. Более корректный результат при съемке в JPEG[9] опять же послужит хорошим подспорьем для новичков, ибо не все и далеко не сразу начинают осваивать съемку в формате RAW. В общем, неплохое компромиссное решение для тех, кто хочет приблизиться к профессиональному качеству, не вкладывая слишком много денег в свое увлечение.



8 Перфекционист — тот, кто видит только один способ выполнения некоторого дела: безупречный.

9 Среди пользователей камер D70 ходит шутка, что Nikon «обманул» покупателей, предложив им лучшую камеру (D50) за меньшие деньги.



Пока травка подрастет...

«...Лошадка с голоду умрет», — сказал великий Шекспир устами принца Гамлета. Или, если угодно, — «Нетерпение», как назвал Юрий Трифонов свой роман о народовольцах.

Ну, в самом деле: они там, в Японии и в Голливуде, все обсуждают, какие фильмы в разрешении HDV, когда и под какими головоломными защитами начнут выпускаться; какой стандарт победит: Blu-ray или HD-DVD, а может, пойдут проигрыватели, понимающие и то, и другое, — а тут уже все «накачано», все готово, и хочется смотреть прямо сейчас, еще до приобретения проигрывателя Высокой Четкости, ни один из которых, кажется, не дошел до России (да и у них первые модели анонсированы только в апреле). Ведь HD-устройства отображения уже появились на рынке: частичные и полные. То есть полный HD предполагает разрешение 1920x1080, но есть панели и проекторы и с меньшим разрешением, однако заметно лучшим, чем стандартные PAL или NTSC, — и уж приобретя такой, хочется тут же смотреть Высокое Видео.

Возникают два вопроса: где его взять и откуда на дисплей гнать.

Оставим — из-за элементарности и некоторой при этом узости — вариант любительской съемки домашних архивов с помощью HDV-видеокамер, появившихся год назад на прилавках по вполне вообразимым ценам, и перейдем к HDV-фильмам, сделанным профессионалами.

Как ни странно, на вопрос, где их взять, весьма внятно ответили отечественные пираты: на сегодняшний день есть как минимум два онлайновых магазина, занимающихся Видео Высокой Четкости. Первый так и называется «Первый» («Первый в России интернет-магазин Фильмов!» — обратите внимание на HDTV: на самом деле это HDV, Видео Высокой Четкости, а T относится к телевидению, к которому сам магазин, понятно, никакого отношения не имеет, зато широко продвигается именно аббревиатура HDTV) и находится по адресу www.hdtvshop.ru. Второй — просто «Магазин HDTV-фильмов» по адресу www.shop-hd.tv. Фильмы, в них продающиеся, записаны обычно на DVD-дисках в виде «данных», то есть — MPEG-2-файлов, традиционных и в модификации TS (транспортный поток[1]). Иной фильм занимает два, а то и три двухслойных DVD-диска, некоторые же компрессированы настолько, что умещаются на одном. Возле каждого фильма стоят пометки, обозначающие их формат (HDV, как известно, бывает не только 1920x1080, но и, скажем, 1280x720, а эти 720 могут

быть как прогрессивными [p], так и чересстрочными [i]); качество (кажется, по десятибалльной шкале) и непонятную мне (но, говорят, понятную каждому «видеофилу») «зернистость»[2]. Величина потока данных, кажется, там не указывается (я, во всяком случае, не обнаружил), — но довольно легко высчитывается по указанным обьемам данных в соотношении с продолжительностью фильма. Вообще говоря, «толщина» потока — один из самых важных признаков, позволяющий предположительно судить о качестве картинки (обычный DVD дает максимальный поток около 10 Мбит/с, при этом на один слой умещается приблизительно час видео), на HDV я сталкивался с потоками до 30 Мбит/с, а сониевская видеокамера HDR-HC1E пишет на ленту поток 25 Мбит/с. Если же вообразить себе несжатый видеопоток HDV, то я даже не стану высчитывать: боюсь, сегодняшняя аппаратура, во всяком случае доступная рядовому потребителю, — и близко его не потянет.

Откуда же у пиратов такое обилие (а на двух сайтах объявлено к продаже более тысячи фильмов! — правда, большинство названий из магазина **hdtvshop.ru** пересекаются с названиями магазина **shop-hd.tv**) HDV-фильмов? Люди, близкие к одному из упомянутых магазинов, уверяют, что все эти фильмы в различное время были показаны в США, Японии, Австралии и других «HDTV-странах» по кабельному или спутниковому телевидению. «Добрые самаритяне» — жители этих стран — записывают транспортный поток (TS) и дают доступ к результату всем желающим (механизм такого доступа описывать не будем). Впрочем, наш интерес не в том, откуда берутся эти фильмы, а в том, что они есть.

Следующая задача, которую надо решать (если как данность мы принимаем, что на чем смотреть — у нас уже есть): с чего смотреть. Во-первых, конечно, — с компьютера. То есть вы просто устанавливаете на мониторе, если он и видеокарта позволяют, HDV-разрешение и пользуетесь монитором как телевизором. Вариант реальный, но никак не идеальный: редкий монитор по удобству просмотра кино не уступит специально для этого придуманному телевизору или проектору. Впрочем, этот вариант можно несколько видоизменить: подключить к компьютеру — в качестве монитора — HDV-телевизор или проектор (впрочем, единственный проектор с разрешением 1920x1080 я видел на CeBIT'е, на стенде Sharp'а, да еще читал про аналогичный на сайте Sony). Это уже лучше, однако, необходимость проводов (ибо в большинстве случаев компьютер и телевизор расположены в разных местах комнаты, а то и комнатах) способна испортить

1 Пояснение Сергея Блохнина:
«MPEG Program Stream — это то, что обычно проигрывается на DVD и т. д. MPEG Transport Stream ничем по части кодирования видео не отличается, но видео иначе перемешивается со звуком и иначе разбивается на пакеты для лучшей передачи Transport Stream по каналам данных. По спутнику, например, идет TS, HDV-видеокамеры и microMV-камеры тоже используют TS. Короче говоря, везде, где MPEG передается как последовательный набор данных по каналам, используется способ мультиплексирования видео и звука, названный Transport Stream».

2 Пояснение продавца: «Обычно — это свойство пленки (по-английски — film grain). В случае с HDV исходная зернистость пленки и способ цифровой ее обработки сильно влияют на результат. Если исходник имеет высокую зернистость, то либо она так и остается видна «во всей своей красе» в результирующем HDV, либо прикладываются усилия по уменьшению зернистости. Однако в последнем случае можно и перестараться, результат будет замыленным и зернистость уменьшена за счет уменьшения четкости видео (= качества HD)».



настроение очень сильно, и далеко не каждая видеокарта (особенно — без цифрового выхода) способна «сопрячься» в нужном режиме с тем или иным телевизором или проектором.

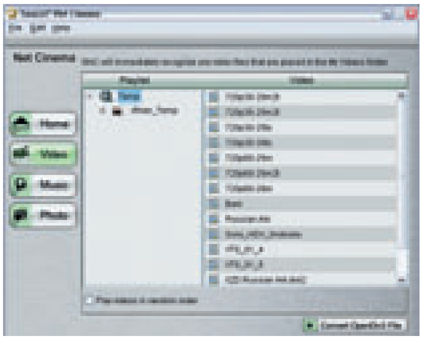
И вот тут-то на выручку приходит одно из целого семейства устройств, не раз мною описанных, но до сих пор не имеющих известного мне общего названия. Устройств, которые имеют встроенные декодеры довольно многих мультимедийных форматов: картиночных, звуковых, видео, и которые играют и показывают такие файлы, забрав их либо прямо с винчестера (в одном корпусе с которым расположены), либо — из специально организованной «серверной» папки вашего компьютера, которую создают прилагаемые к ним программы или — во многих случаях — специальная программа Windows Media Connect, имеющаяся как опция в составе Windows XP SP2. С компьютером такие устройства связываются, как минимум, по кабелю Ethernet (что удобно далеко не всегда), либо — по Wi-Fi, что куда удобнее. Кроме проигрывания разных мультимедийных файлов (в том числе — Видео Высокой Четкости), такие устройства имеют выход в Интернет и возможность пользоваться рядом мультимедийных интернет-сервисов (свободных или платных — если вы на них подписываетесь), а также зачастую попросту «серфить» по Интернету. «Наружу» устройства обычно выдают видео по компонентному аналоговому кабелю или — что предпочтительнее — через цифровой интерфейс DVI.

Появились они не так давно и, надо полагать, скоро исчезнут: как некие порождения переходного периода, однако — поскольку в такой переходный период мы как раз и живем — сегодня востребованы, несмотря на заметные цены.

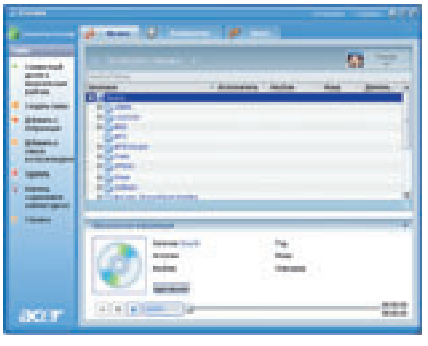


Например, устройство SZ1350 от фирмы SnaZio* (www.snazio.com), называемое производителем как Net DVD Cinema («Сетевое Кино») и продаваемое в Москве фирмой «Стоик» (www.sto-ik.ru) по цене около пятисот баксов, представляет собой эдакий медиасервер с Ethernet- и Wi-Fi-интерфейсами плюс интернет-браузер (куда автоматом собрались все мои закладки из FireFox), с выходами цифрового и аналогового звука, всеми возможными видеовыходами, включая компонентный и DVI, наконец, со встроенным DVD-дисководом.









О нем имеет смысл поговорить отдельно. Дело в том, что подобные устройства, которые легко умеют проигрывать DVD'шные VOB-файлы (являющиеся специальной «упаковкой» для MPEG-2), DVD-Video-диск — во всей его структуре, с меню и прочим — воспроизводить не способны (наверное, потому, что производители жмотятся приобретать соответствующую лицензию), и решить такую проблему проще всего оказывается, снабдив их отдельным DVD-приводом. Но привод, встроенный в SZ1350, несколько нетипичен: обычные «крутилки» в бытовых DVD-проигрывателях (вернее — их аппаратно-программная «обвязка»), как правило, готовы играть только DVD-Video-диски. Если, скажем, ваш DVD-проигрыватель «понимает» MPEG-4, картинки или MP3-музыку, вы должны предлагать ему их либо на CD-диске, либо (при наличии последнего) — с картридера. Записав же на DVD тысячу часов сжатой музыки и вставив этот диск в дисковод, вы получите в ответ только надпись: «неправильный формат диска». Или, скажем, — «диск не читается».

SZ же 1350 читает с DVD-диска любые файлы, на нем записанные, в том числе и файлы Видео Высокой Четкости, купленные в одном из вышеупомянутых магазинов или самостоятельно записанные с видеокамеры. Таким образом, чтобы смотреть HDV с помощью SnaZio*,

вам даже не нужен компьютер. С которым, если хочется, вы, тем не менее, тоже можете установить контакт. Правда, когда поток приближается к 25 Мбит/с, с сетью лучше не связываться, особенно беспроводной, а воспроизводить контент прямо с DVD-диска. Удовлетворительного же качества видео при потоке в 30 Мбит/с, со слов инженеров «Стоика», им удавалось добиться только при подключении SZ1350 по Ethernet к специальному высокоскоростному дисковому массиву (производства той же SnaZio*).

Итак, решение вроде бы найдено, — но, повторюсь, решение паллиативное, переходное. Не стану загадывать на будущее, — с его специальными HDV-проигрывателями и HDTV-каналами («пока травка подрастет…»), — и обращусь прямо к дню сегодняшнему.

Не успел я вдоволь наиграться с SnaZio* Net DVD Cinema, как мне привезли на тестирование новый телевизор от Acer — AT3705 (на сайте www.acer.ru приведены очень подробные его характеристики, причем — по-русски, но я не даю полную ссылку, поскольку она слишком длинная: все равно ошибетесь, вбивая ее в браузер, так что запустите на этом сайте поиск по «AT3705» и все обнаружите). Я, следуя драматургии статьи, специально оставляю на потом все его чисто «телевизорные» прелести и хватаю быка за рога: внутри этого уникального «телевизора будущего», кроме прочего, крылся написанный на Linux сервер, умеющий практически все, что умеет SnaZio* Net DVD Cinema, ну, разве что, исключая DVD-привод, — зато включая универсальный картридер! И все это — практически бесплатно, поскольку и «голый» телевизор с реальным разрешением 1920x1080 должен стоить никак не дешевле (а на российском рынке — и дороже!) тех двух тысяч четырехсот долларов, которые просили за AT3705 в конце апреля.

Итак: AT3705 может связываться с компьютером как по Ethernet, так и по Wi-Fi, может брать из заданных вами папок (с помощью прилагаемого софта по имени Acer eConsole, а также — с карточек памяти шести различных форматов) разного рода медиаконтент, может его проигрывать, может даже сопровождать проигрывание цифровым компьютерным звуком. Может выходить в Интернет для обновления прошивки и/или для развлечения с помощью мультимедийных аудио- и видео-интернет-сервисов (изначально телевизор подписан на сервисы Live365).

Сразу скажу, какие у «компьютерной» компоненты телевизора есть недостатки по сравнению, скажем, с Net DVD Cinema, но скажу эдак вскользь, поскольку ничуть не сомневаюсь, что новая прошивка поправит добрую половину из них, а у следующей модели, так и вообще все будет в самом лучшем виде.

Итак, первое: AT3705, понимая огромное количество видеоформатов (файлы с расширениями WMV, ASF, DAT, MPG, AVI, VOB, MOV, M1V, M2V, MP4, MPEG и MPE), упомянутый выше MPEG-2 TS понимать отказывается. Что, повторюсь, поправляется элементарно, через обновление firmware, которое, полагаю, появится вот-вот. Второе: поскольку в AT3705 DVD-дисковод не вмонтирован (и понятно почему: это механическое устройство, склонное ломаться, и продавцам и/или гарантийщикам для того, чтобы, скажем, почистить шестеренки или поменять линзу на лазере, придется забирать из дома покупателя всю эту махину, так не проще ли просто подключить к телевизору любой DVD-плеер, которые сегодня продаются как семечки, стаканами?), — так вот, поскольку он не вмонтирован, видео приходится забирать с компьютера по сети — файлы с потоком в 25 Мбит/с и выше по Wi-Fi вообще еле крутятся, а по Ethernet — конвульсивно дергаются. Гарантированный поток, который идет как по маслу, — это 10 Мбит/с, дальше — уж как



повезет. Сей недостаток, боюсь, связан со слабостью встроенного (и наверняка, неспециализированного) процессора, что легко объясняется сравнительно невысокой ценой AT3705. Не исключено, что следующие модели этого семейства будут оснащаться процессорами достаточной мощности, и хорошо бы, чтобы это не слишком отразилось на цене. Еще я не обнаружил в AT3705 возможности интернет-серфинга… Так что получается, что, хотя AT3705 практически покрывает большинство умений Net DVD Cinema, для решения строго определенных задач последний в комплекте пока не помешает.

Теперь — про телевизор собственно. Он, безусловно, хорош собой, тонок и по диагонали не дотягивает до метра каких-то шесть сантиметров, то есть его диагональ тянется на честные (в отличие от диагоналей телевизоров трубочных) 37 дюймов. Построен на матрице технологии MVA (Super-MVA в данном случае, и что означает Super, я, честно сказать, не знаю), то есть по сравнительно редкой сегодня на рынке технологии, которая считается очень хорошей по качеству картинки и лишь несколько уступает технологиям S-IPS и TN+film в скорости отклика (последняя заявлена у AT3705 как 12 миллисекунд при переходе от серого к серому). По субъективным ощущениям мне быстродействия хватило вполне: я не сумел найти ни одной «движущейся» картинки, которую матрица бы «мазала». Единственный, наверное, недостаток матрицы (вернее — всей LCD-технологии) — недостаточная чернота черного, к которой, впрочем, легко привыкнуть и которая объясняется самим принципом формирования изображения «на просвет».

Внутри телевизора спрятаны два тюнера: обычный (аналоговый) и цифровой, формата DVB-T (который, впрочем, за ненадобностью из российского варианта поставок будет убран). Естественно, поддерживается несколько режимов картинки в картинке, включая перебор каналов. Звук представлен двумя пристегнутыми по бокам колонками и обилием всех возможных на сегодня звуковых процессоров внутри аппарата. Входов — полный комплект: 4 SCART’а, композитный, два компонентных, S-Video, DVI-D, полицейский HDMI (без которого, возможно, нам не удастся смотреть легальное HDV), компьютерный D-Sub и даже цифровой S/PDIF для звука.

И вот, глядя на это «чудо технологии», «телевизор завтрашнего дня», читая в спецификации перечень понимаемых форматов (про видео я уже написал, добавляю аудио- и «картиночные» форматы: LPCM, MP3, WMA7/8/9, WAV, JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG, а также поддержка плей-листов: M3U и PLS), перестаешь понимать, где она — грань между компьютерами и бытовой техникой.

Кстати, пустячок на закуску: прилагаемая к телевизору программа Acer eConsole, кроме всего прочего, умеет еще и «рипать» музыкальные компакт-диски, и настраиваемый результат укладывать в серверную папочку. Зачем, вроде бы, если можно через этот телевизор слушать чистый CD-звук, — что с компьютера, что с подключенного внешнего плеера? Я долго думал над этим вопросом и вот до чего додумался: «рипленные» с дисков дорожки можно «менеджировать», создавая разные плей-листы и папочки фаворитов, — совсем как на ставших в последнее время повсеместно распространенными цифровых плеерах. То есть, к услугам потребителя — все привычные «удобства».

А что до качества звука — вот о нем потребительская армия думает почему-то меньше всего, да и мало кто из ее рядов способен услышать разницу… — ***Е. К.***

FUNNY FACE

В Cover Story этого номера («Марко Поло 2») я пообещал отдельно рассказать про не слишком новую, но все же новинку от iRiver: плеер U10, которому iRiver’ы специально посвятили отдельный сайт: **www.iriver-u10.ru**. С одной стороны, плееров сегодня развелось, как собак нерезаных, так что отыскивать на этом фронте что-то и впрямь новое — занятие неблагодарное, если не бессмысленное. С другой — те мелочи и детали, которыми один плеер отличается от другого (в принципе — на него похожего), могут стать решающими при выборе «своего» или хотя бы — при формировании симпатий и антипатий.



Вообще, если уж говорить о новинках, стоило бы представить совсем новый девайс от iRiver, W10, больше похожий на мини-компьютер, чем на плеер: клавиатура, винчестер на 60 Гбайт, пятидюймовый экран… Увы, новинка до России пока не дошла, а когда дойдет — описания, конечно, заслужит, но… эдакого… неполного. Потому что по-настоящему протестировать его на просторах



нашей родины не получится: сделан он преимущественно для интерактивных игр между пользователями, находящимися друг от друга на больших расстояниях и обменивающихся «ходами» по радио: протоколу WiBro (Wireless Broadband), который уже достаточно распространен в Корее, а вот будет ли когда у нас — дело темное. Игры, кстати, даже не обязательно загружать непосредственно на винчестер — можно играть в них, расположенных где-то на сервере, прямо «по воздуху». Правда, «прибор» понимает и стандартный Wi-Fi, — но все одно, без WiBro полного удовольствия никак не ощутить. И потому — вернемся к U10.

Начну с общих мест: гигабайт флэш-памяти (который, полагаю, в ближайшее время может вырасти, как минимум, вдвое); поддержка четырех сжатых аудиоформатов: MP3 (8–320 Кбит/с), WMA, ASF (те же потоки) и, наконец, OGG — от Q1 до Q10. Чуть менее общее место — поддержка видео: формат, совместимый с MPEG-4 SP (Simple Profile), расширение — AVI, разрешение QVGA (320x240) или меньше, 15 кадров в секунду или меньше, поток — до 384 Кбит/с, сопровождающий звук — MP3 постоянного битрейта «толщиной» 128 Кбит/с, частота «сидишная», 44,1 кГц. Еще менее общее место (я бы даже сказал — довольно особое) — поддержка flash-роликов и flash-игр: расширения — SWF, тип — Macromedia Flash Lite 1.16, частота кадров — до 30 в секунду, формат звука — ADPCM/MP3 128 Кбит/с при 44,1 кГц или меньше. Ну и как само собой разумеющиеся вещи — отображение JPEG-картинок и текстовых файлов (в локальной и Unicode-кодировках).

Пара сравнительно общих для современных плееров фич (однако в приблизительно соответствующем U10 по цене, супермодном, рекламируемом папой римским и президентом Соединенных Штатов, iPod'е nano ни одной, ни другой, во всяком случае встроенной, почему-то нет!) — FM-радио (очень неплохое по качеству приема) и возможность записывать звук с трех источников: встроенного микрофона, того самого радио и, наконец, — при содействии крэдла — с линейного входа. Кстати, встроенный же будильник может разбудить вас как просто сигналом, так и выбранной вами записью либо включением любимой/ненавистной радиостанции. Если же вы используете будильник, когда U10 стоит в крэдле, у вас еще появляется возможность «заткнуть ему рот» на сладкие пять минут: кнопочка snooze (еще подремать!) наверху крэдла — как у «профессионального» будильника.

Сразу и честно признаюсь: часовые попытки сконвертировать мое любительское видео в понимаемый U10-м формат к положительному результату не привели, и SWF-файлы с «Масяней» тоже не запустились, но, во-первых, если б я был владельцем U10, я полазил бы по Интернету, посидел бы с параметрами конвертации не час, а два — и, безусловно, положительного результата добился бы. Помню, как конвертировал видео для Multimedia Storage Viewer P-4000 от Epson: тоже получилось не сразу, однако же — получилось. В любом случае, те видео- (мультики) и flash-ролики, что уже были записаны на диск устройства, которое я получил у российского представительства iRiver (www.iriverrussia.com), выглядели на 2,22-дюймовом LCD-экранчике совершенно потрясающе, как и фотографии из моего portfolio. К тому же, всем желающим на сайте предлагается скачать не только готовые флэшки и ролики, но программу, создающую flash-анимации в понимаемом U10-м формате, так что добавляется еще одна степень свободы собственного творчества!

Теперь — об уникальном, присущем исключительно U10. Сразу оговорюсь, что считаю уникальным и его скромный и элегантный дизайн: на мой вкус, он куда приятнее, чем «больничный» дизайн iPod'ов (а уж когда речь заходит о комплексном дизайне U10 плюс крэдл, тут вообще нет разговора). Первая фича — использование в качестве навипада областей самого экрана, который реагирует на касания в четырех направлениях и достаточно защищен, чтобы от подобных операций не тереться и не царапаться. По умолчанию, все направления отображаются на экране стрелочками (их можно выключить), порой сопровождаемыми соответствующими надписями. В качестве Enter'а используется, как правило, правая кромка экрана, в качестве Escape — левая, а верхняя и нижняя — для прокрутки. Есть у U10 и две пары настоящих кнопок: включения питания, сдвижной lock, парочка для увеличения-уменьшения громкости и, наконец, мелкая кнопка PIVOT («вращалка»), которая по умолчанию меняет ориентацию экрана с ландшафтной на портретную (но можно назначить и другие функции). Кстати, фон той части экрана, которая используется для навигации, можно выбрать как самому (из любой загруженной на U10 картинки), так и предоставить выбор автоматике: своя картинка на каждый день недели.

Приятно удивило и заявленное время работы от непонятно где спрятанного ак-



кумулятора: двадцать восемь часов непрерывного, с выключенным экраном, прослушивания музыки и до пяти — просмотра видео. Однако перейдем к крэдлу, который, к сожалению, приходится покупать отдельно (если найдете: на Price.ru я обнаружил только одного продавца!) и совсем не задешево: ежели сам гигабайтный U10 стоит сегодня от 180 до 220 запрещенных к произношению баксов, то крэдл — еще добавочных 65. Но, на мой вкус, — он того стоит!

Во-первых, чисто практически, он прибавляет вашему U10 линейные вход и выход, что зачастую оказывается весьма кстати. Во-вторых (о чем, впрочем, я уже упоминал), — превращает плеер в «профессиональный» будильник. В-третьих, имеет встроенные крохотные стереодинамики. В-четвертых, комплектуется обворожительным дистанционным пультиком (правда, по размерам почти один в один совпадающим с iPod'ом nano). В-пятых же: U10 в комплекте с крэдлом становится эдаким совершенно неотразимым микроскопическим телевизором. Телевизионного тюнера, правда, у U10 нет, так что впечатление внешнее, однако, когда запускаешь для просмотра кино, ощущение телевизора — полное.

Замечу вот еще какую удобнейшую особенность. Сам я пользуюсь плеером H10 (с пятигигабайтным микродрайвом внутри) от того же iRiver, и тоже — в комплекте с крэдлом. Но когда вставляешь его в крэдл исключительно для подзарядки, — если из крэдла не выдернуть USB'шный хвостик (или не выключить сам плеер), — он тут же лезет соединяться с компьютером, так что ни в каком ином качестве, кроме как внешнего USB-диска, использовать H10 становится невозможно. Ну, например, заряжая батарею, одновременно послушать радио или записанную музыку. В U10 же сделали хитрее: тут, когда его включенным вставляешь в крэдл или же включаешь в крэдле[3] — на экране возникает двухпозиционное меню: «только заряжать» или «заряжать и соединиться с компьютером». Пустячок, но удивительно полезный, и я грущу, что нет прошивки для H10, которая добавила бы ему эту возможность.

А теперь пришло время объяснить заголовок статьи: Funny Face, взятый из одноименного фильма с Одри Хэпберн: «Милая мордашка». Или — «Забавная мордашка». Тыл крэдла U10 выполнен как раз в виде эдакой милой мордашки: румяные щечки-динамики, глаза линейных входа/выхода, носо-рот USB'шного входа… Есть, правда, в этом образе некое странное противоречие: рабочее-то «лицо» плеера — с обратной стороны, — однако это противоречие добавляет комплекту очаровательной загадочности.

Что касается софта, идущего в комплекте с U10, — это хорошо знакомый мне по использованию с H10 (только тут — циферка 2) iriver plus: красивая и очень внятная программа. Занимаясь исследованием U10, я то и дело сравнивал его с iPod'ом nano, и что касается софта (во втором случае, естественно, используется программа iTunes, ее сначала надо «спарить» с конкретным iPod'ом по выбитому на задней крышке уникальному паролю),— при всей внешней похожести, iriver plus 2 (как и iriver plus просто) куда понятнее и, главное, удобнее. Вообще, подход к устройствам у iRiver, на мой взгляд, много свободнее и человечнее, нежели у Apple: когда я кладу, без всяких специальных программ, на диск (или флэш) плеера от iRiver звуковые, текстовые, видео- или «картиночные» файлы, — особенно, когда кладу их в соответствующий каталог, — я могу просматривать/прослушивать их без всяких проблем. В крайнем случае, если музыка не попала в плей-лист (что происходит, когда грузишь ее через специализированный софт), ее всегда можно вызвать к действию с помощью меню Browse: открывается вся файловая структура, и все, что способно на этом плеере запуститься, тут же и запускается. У iPod'a никакого Browse нет и в помине, и когда я накидал туда песенок и картинок, — они не смогли обнаружиться (и, соответственно, запуститься) на самом устройстве никоим образом. И только когда я загрузил при помощи iTunes нужные файлы в Library, которые, первоначально записанные в формате WMA, потребовали довольно долгой переконвертации (и аналогичным, кривым, методом — нужные картинки), а потом синхронизировал iPod с компьютером, — только тогда все эти песенки и картинки появились в его меню. Когда я соединил iPod с другим компьютером, попытавшись просмотреть его содержимое как присоединенного диска, никаких песенок я не обнаружил, а обнаружил только в глубине скрытого каталога некие номерные файлы с весьма экзотичным расширением m4a (это из стандарта MPEG-4), проиграть которые согласился только Nero ShowTime 2 из последнего пакета Nero. Я знаком с концепцией глухой охраны чего угодно, попавшего в плеер (хоть песенки, спетой собственной женой!), например, на девайсах от Toshiba (который попросту «портит» звуковые файлы, добавляя туда несколько лишних байтов) или мини-дискменах от Sony. На iPod'ах защита, похоже, не столь убойная, однако тоже существует и только добавляет владельцу дополнительную проблему: он, оказывается, не может свободно распоряжаться своим же добром.

Так что, как ни верти, кроме модности, аргументов в защиту iPod'a nano я обнаружить не сумел. Зато у того же iRiver'a обнаружил очень близкую с ним по параметрам (если не считать встроенного микрофона и возможности записи) игрушку по имени H10 junior: похожая на мой любимый H10 просто как две капли воды, только вдвое меньшая, она дешевле гигабайтного iPod'a nano процентов на 25 и не доставляет никакой головной боли с конвертацией и авторскими правами. Кстати, как и H10, как и пресловутый iPod, тоже управляется с помощью сенсорной панельки. Короче, все на борьбу с iPod'ами! — ***Е. К.***

Евгений Козловский
ekozl@homepc.ru



Плеер iRiver U10.

3 С помощью пультика; когда U10 в крэдле, никакие кнопки, включая экранную навигацию, не работают, да и до гнезда наушников не доберешься.

Сергей Вильянов
serge@homepc.ru





Ручная работа

За минувшие четыре с половиной года мой домашний компьютер полностью обновился дважды, а сколько раз я менял в нем отдельные детали — и не упомнить. Одно устаревало, другое ломалось, третье просто надоедало, и только клавиатура отказывалась поддаваться влиянию времени и капризам хозяина.

Звали ее Logitech Corded Deluxe Access Keyboard, и, несмотря на использованное в имени красивое слово Deluxe, в августе 2001-го она была самой дешевой среди клавиатур этой компании.

Я купил ее в одном из ныне прогоревших саратовских магазинов, причем взял с витрины последний экземпляр, лишенный даже намека на упаковку. Нет, фанатизм тут ни при чем. Просто единственной альтернативой Logitech на витрине была какая-то безымянная китайская поделка, и, чтобы предсказать ей бесславную кончину в ближайшие два-три месяца, не надо быть гадалкой. Идти по жаре в другой магазин очень не хотелось, клавиатура нужна была срочно, так что, скрепя сердце, я выложил за Deluxe Access около шестисот рублей и подмышкой понес ее домой, держа в руке подставку под запястья.

Тут важно уточнить, что все предшественницы этой клавиатуры жили у меня не более полутора лет, а средний срок службы был порядка десяти месяцев. Много их было — разномастных Mitsumi, Genius'ов и Clicker'ов, но все они отправлялись на помойку по причине вылета кнопок со стрелками и пробела. Дольше других продержалась непонятно как попавшая в Саратов фирменная клавиатура Siemens-Nixdorf, но и на ней пробел начал угрожающе дребезжать примерно через год, так что отдал ее товарищу, у которого она после пары капель «суперклея» благополучно прожила еще года два. Я полагал, что причина повышенной смертности клавиш заключается в моей излишней геймерско-писательской активности, но, оглядываясь назад, должен отмести эту версию за полной несостоятельностью. Ведь если сравнить нагрузку на Corded Deluxe за последние четыре с половиной года с предыдущим периодом, получится, что я предшественницами вообще не пользовался по назначению и просто время от времени проводил пальцами по клавишам, чтобы пыль стряхнуть. Раньше-то много времени занимала работа в офисе, и за домашний компьютер я садился только вечерами и по выходным, а теперь эти «сидения» занимают часов 8–10 практически ежедневно. Объем набранного за время «сидений» текста оценить не берусь, но это все «Железные письма» (за исключением трех), абсолютное большинство подготовленных мною материалов для «Компьютерры» и

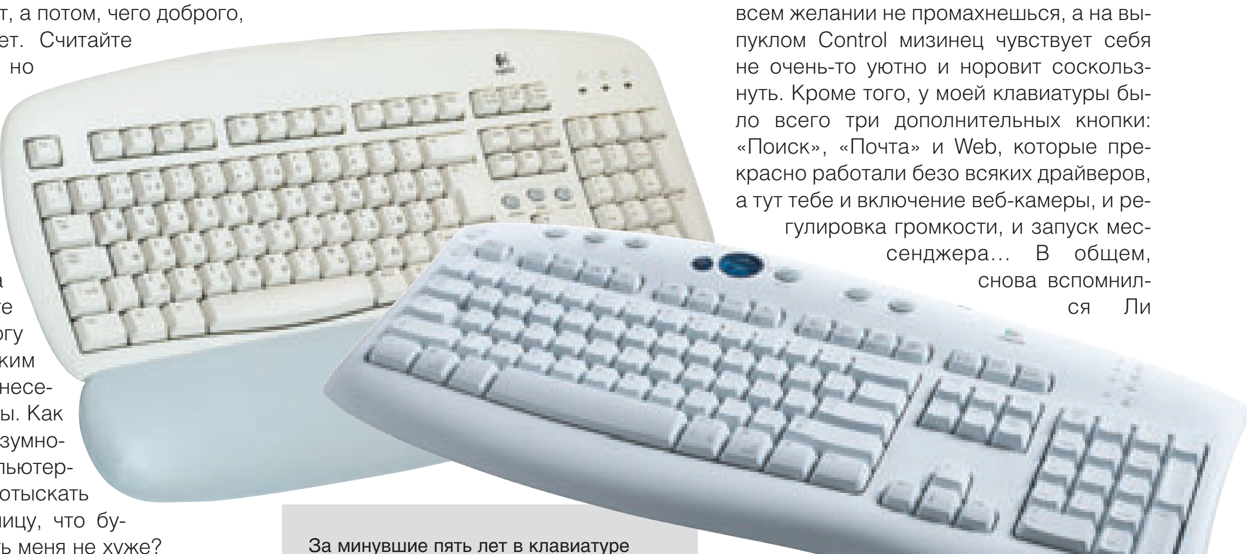
многие мегабайты разговоров по ICQ вперемешку с электронной почтой.

Но ничто не вечно под луной, и даже у моей боевой подруги начали проявляться возрастные недуги. Задребезжал пробел, некоторые кнопки стали нажиматься со второго раза, разболтался левый Shift… Учитывая ее заслуги, я бы еще довольно долго терпел старческие причуды, но тут, как на зло, захворала мышка A4Tech Office 8K, прослужившая к тому моменту ровно два года. И как ведь странно захворала! Нет бы колесо прокрутки работать перестало или левая клавиша, подобно древним ZIP-дисководам, издала «щелчок смерти». Видимо, у A4Tech какие-то свои секреты конструирования мышей, и у моего экземпляра начала западать правая кнопка, которой мы, правши, пользуемся раз эдак в сто реже. Случилось это во вторник, и к концу недели, вдоволь наслушавшись скрипов и всхлипов престарелого дуэта на своем столе, я твердо решил заменить обеих.

Но, спрашивается, на что? Мне было так хорошо в их обществе, что последние года два я вообще не следил за ситуацией на рынке устройств ввода. Ясное дело, хуже эти устройства стать не могли, но ведь достоинства мыши и клавиатуры не определяются их электронной начинкой или дизайном — они должны пользователю просто подходить. В моем же случае вопрос стоял очень остро: ладно мышь, но клавиатура — это главный партнер журналиста при добывании хлеба насущного, и если с ней что-то не так, поток выдаваемых на-гора материалов сначала ослабеет, а потом, чего доброго, и вовсе иссякнет. Считайте меня занудой, но лучшая клавиатура — это та, которую человек, умеющий печатать вслепую, вообще не замечает. Именно такой была Logitech — верите ли, я даже не могу вспомнить, каким цветом на ней нанесены буквы и цифры. Как же мне среди безумного изобилия компьютерных магазинов отыскать ее юную преемницу, что будет удовлетворять меня не хуже?

Эти стенания в устной и письменной форме донеслись до моих коллег, и от них поступила удивительно здравая идея — не тратить время на изучение рынка и еще раз купить те же самые устройства, только новые. Я за нее тут же ухватился и побежал в близлежащий магазин, чтобы еще на несколько лет недорого и быстро решить проблему ручного ввода информации в компьютер, но меня ждал неприятный сюрприз. Мышку-то я сразу нашел — она до сих пор выпускается и — с учетом своих достоинств и отсутствия «хвоста» — стоит очень дешево, всего 450 рублей. Для геймеров-скептиков уточню — с этой мышью я прошел все известные шутеры, включая «Макса Пэйна», «Хроники Риддика» и, конечно же, Far Cry. Так вот желания вернуться к проводному решению ни разу не возникло. Пусть уже сто раз говорил об этом, но даже в солидных на вид магазинах покупателям продолжают вешать лапшу на уши, что-де беспроводные мыши для игр не предназначены, тогда как проводные из любого «чайника» сделают грозу виртуальных миров. Сними лапшу с ушей, о достойный читатель! Если уж грошовые беспроводные гарнитуры передают по воздуху человеческую речь и даже музыку, то неужели технологию нельзя приспособить для качественной и оперативной передачи координат курсора? Разумеется, не надо впадать в крайности и, купив комплект из беспроводной клавиатуры и такой же мыши за $20, ждать от него прыти и скорости Джеки Чана в молодости. В то же время одинокая беспроводная мышь за ту же цену — это вполне серьезная вещь, и, купив ее, вы вряд ли затоскуете по кускам кабеля на своем столе[1].

Но вернемся к сюрпризу. Разыскав клон своей мыши, я отправился к витрине, где были выставлены клавиатуры, и стал искать «доступ для крутых», или, если угодно, Deluxe Access. Прошелся в один конец — не нашел. Прошелся в другой — тоже безрезультатно. То есть продукции Logitech — завались, но клона своей старушки среди нее не обнаруживалось. Остановил пробегающего мимо продавца и спрашиваю — все ли на прилавках выставлено? Может что-то в подсобке забыли? Так я схожу… Продавец шутки насчет подсобки не понял, и, на всякий случай обидевшись, уточнил — а что, собственно, мне там понадобилось? Когда я показал ему экран Palm'a с названием клавиатуры, продавец молча ткнул пальцем во что-то белое и понесся дальше. Действительно, на ценнике по направлению его перста, были написаны заветные слова Logitech Corded Deluxe Access, но само изделие напоминало мою старушку не больше, чем бройлерная курица гордого страуса эму. Вместо отстегивающейся (и очень удобной) подставки для запястий — слегка расширенные области корпуса под пробелом и цифровым блоком. Весь нижний ряд клавиш, включая пробел, стрелки и Control с Alt'ом, стал огромным и почему-то выпуклым, хотя мне казалась очень удобной именно вдавленная поверхность. Это по пробелу вслепую при всем желании не промахнешься, а на выпуклом Control мизинец чувствует себя не очень-то уютно и норовит соскользнуть. Кроме того, у моей клавиатуры было всего три дополнительных кнопки: «Поиск», «Почта» и Web, которые прекрасно работали безо всяких драйверов, а тут тебе и включение веб-камеры, и регулировка громкости, и запуск мессенджера… В общем, снова вспомнился Ли



За минувшие пять лет в клавиатуре Logitech Corded Deluxe Access поменялось почти все, кроме названия.

1 Стоит добавить, что приличные беспроводные мыши Logitech стоят от $30.



Клавиатуры Microsoft пользуются большой популярностью среди продвинутых пользователей, однако некоторые особенности раскладки заставили меня не торопиться с покупкой.

Якокка, рассказывавший, как из юркого Ford Mustang его преемники сделали жирного борова, напоминающего оригинал только названием.

Очень даже может быть, что новая реинкарнация Deluxe Access гораздо лучше моей старушки, и новые пользователи расхватывают ее, повизгивая от восторга. Но мне был нужен точный клон, а раз его нет — будем искать что-то совсем новое.

Решил брать сразу комплект из мыши и клавиатуры, чтобы они а) были внешне похожи друг на друга и б) управлялись одной утилитой. Скажу честно, я не собирался копаться в изделиях «мусорных» брендов, чтобы отыскать там какую-нибудь жемчужину. Этим хорошо заниматься, когда под руками есть надежное решение, позволяющее нормально работать, а как раз с ним-то у меня и были проблемы. Если же сами решите заняться этим неблагодарным делом, имейте в виду: с аппаратной частью китайцы еще худо-бедно справляются, но вот с программным обеспечением у них ба-альшие трудности. Так что, купив клавиатуру с сотней дополнительных кнопок, вы можете обнаружить, что больше половины не работают вообще, а остальные выполняют функции, далекие от заявленных. И все потому, что дизайнов клавиатур китайцы украли несколько десятков, а управляющую «наворотами» программу — всего одну.

Клавиатур Microsoft, которые, говорят, очень хороши, у меня никогда не было, и тратить время на привыкание к таковым не хотелось — оставим этот опыт до следующего раза. Поэтому в итоге выбор ограничился продукцией двух брендов — Logitech и A4Tech, причем второй попал в список за очень талантливое копирование дизайна первого при сохранении весьма доступных цен. Однако при ближайшем рассмотрении комплекты A4Tech из списка вариантов выпали, потому что этот производитель снабдил все свои клавиатуры «пирамидальной» раскладкой и скошенными клавишами. Ни капельки не сомневаюсь, что крики маркетологов A4Tech о колоссальной полезности такого решения для рук чистая правда, но вот беда — я работаю не только на домашнем компьютере, но и на ноутбуке. И если я привыкну к жутко удобной раскладке A4Tech, мне, возможно, придется каждый день привыкать заново к стандартно-неудобной ноутбучной, а это не очень-то приятно. Учитывая, что вечером все равно придется привыкать заново.

Смешные придирки, да? Верите ли, сам смеюсь, но издержки профессии заставляют быть капризным. Чтобы было понятнее, представьте себе былинного витязя, которому перед битвой выдали неудобный меч-кладенец. Навстречу враг несется во весь опор, а этот самый меч, вместо того чтобы быть разящим продолжением руки, только раздражение вызывает и все норовит из пальцев выскользнуть. Ну-ка, прикиньте, какие шансы будут у витязя вернуться домой живым и со всеми конечностями на местах?

Мои коллеги и я на витязей похожи не очень (разве что некоторые бородачи), но к выбору «продолжения рук» относимся крайне трепетно.

В общем, не купил я ничего в магазине и поехал на один крупный компьютерный рынок[2], чтобы пересмотреть там все доступные в столице варианты, и только потом купить себе какой-нибудь… Logitech. Однако прогулка по рынку лишь добавила вопросов, потому что покупать комплект с клавиатурой, утыканной ненужными мне дополнительными кнопочками, совершенно не хотелось, а в наборах лаконичных обычно идут очень дохленькие мыши — гораздо хуже моей бывшей. Да, и стоит ли разоряться на Bluetooth или вполне достаточно традиционного радиопередатчика? А может не выпендриваться и подобрать клавиатуру с мышью по отдельности?

Размышляя так, я зашел к своему старому товарищу Руслану, который держит на рынке несколько точек с компьютерными комплектующими. Только пожаловался ему на эти мелкие поломки, чреватые большими проблемами, как он сразу вспомнил про некий комплект Logitech с «лазерной мышью», обитающий в одной из витрин. «Ты попробуй, вдруг понравится? — сказал Руслан. — Я тебе скидку дам. С витрины-то народ брать не любит, ему надо обязательно со склада и в нетронутой коробочке». Вспомнив, насколько удачным оказался опыт с предыдущей клавиатурой, попавшей ко мне при тех же обстоятельствах, я согласился и получил загадочный комплект, на практике оказавшийся Logitech Cordless Desktop MX3000 Laser. Подключать его к магазинному компьютеру я не стал, и потому сотрудники и посетители, с трудом сдерживая смех, минут двадцать наблюдали, как здоровенный дядя, сидящий с закрытыми глазами посреди торгового зала, яростно набивает какой-то текст на незримом экране, а потом, не открывая глаз, нежно поглаживает лежащую рядом мышь. Сам бы посмеялся за компанию, но мне надо было в полевых условиях определить — удобно ли рукам, и не придется ли мне, скрежеща зубами, переучиваться? Однако первое ощущение от клавиш было очень благоприятным, а мышь (надо же — лазерная!) и вовсе легла в руку, как влитая. Сомневаться в полезности покупки заставлял только один нюанс: в комплекте MX3000 не предусмотрены встроенные средства для зарядки аккумуляторов. У мыши A4Tech Office 8K все было очень удобно: зарядник встроен в приемник радиоси-

2 «Савеловский». На этот раз прячу его название в сноску, а то как бы не перехвалить… Да и аналогов его наоткрывалось по Москве немало.



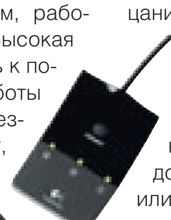
Пирамидка A4Tech — своеобразное решение для тех, кто любит привыкать к хорошему.

гнала, и как только аккумуляторы в грызуне иссякали, их сразу же заменяла пара точно таких же, но полностью заряженных. А вот с MX3000 поставлялись лишь четыре стандартных батарейки AA, и если с заменой их на аккумуляторы проблем не возникало, то суетиться раз в пять дней с внешним зарядником категорически не хотелось[3]. Однако после изучения надписей на коробке выяснилось, что в обоих устройствах комплекта MX3000 применяется усовершенствованная система управления питанием, увеличивающая срок службы одного комплекта батареек (надеюсь, и аккумуляторов тоже) аж до полугода, причем о грядущей кончине источника энергии система обещала предупредить за десять дней. Поделив в уме красивые обещания пополам, я решил, что ради такой красоты можно раз в квартал и зарядник из шкафа достать. В итоге Руслан избавился от ненужного украшения витрины, а я приобрел кучу нужных и не очень наворотов в «двух флаконах».

На коробке MX3000, где лежат одноименная клавиатура и мышка MX600, написано, что одно из главных достоинств комплекта — это технология Secure-Connect, позволяющая использовать оба устройства без установки драйверов. У меня, правда, было ощущение, что талантом устанавливать связи без лишних посредников обладают и конкуренты, разве что технология у них называется иначе или вообще никак не называется, но сейчас среди маркетологов считается признаком хорошего тона навесить на каждый чих по красивому имени, да еще и зарегистрировать его в качестве торговой марки. Так или иначе, но подключается комплект действительно на раз. Порадовало, что наряду с USB-интерфейсом разработчики не забыли и об архаичном, но стопроцентно надежном PS/2, которым я и воспользовался. Дело в том, что из восьми возможных USB-гнезд у моего компьютера постоянно занято семь, и забивать последний даже такой нужной штукой не хотелось. При установке батареек обнаружилось, что и клавиатура, и мышка прекрасно работают даже от одного «пальчика», так что любители экономить на мелочах, а также любители легких мышей, могут взять этот факт на заметку.

Несколько слов следует сказать о приемнике, используемом в комплекте MX3000, а точнее — о полноценном приемопередатчике. Во имя экономии энергии разработчики снабдили комплект двунаправленным радиоканалом, работающим на частоте 2,4 ГГц. Высокая частота обеспечивает стойкость к помехам и увеличивает радиус работы устройств, причем весьма серьезно: я играл в Far Cry, сидя на лоджии, а от нее до компьютера больше семи метров. Для сравнения, мышка A4Tech переставала работать уже в двух с половиной метрах от приемника. Ясное дело, что с семи метров я мало что видел на своем 19-дюймовом экране, но если вы, к примеру, разорились на 20-дюймовый (они сейчас уже по $450 продаются — хоть стой, хоть падай) и решили посмотреть на нем кино, то можно спокойно отсесть на нужное расстояние, бросить рядом клавиатуру и не вскакивать, когда надо будет поставить воспроизведение на паузу или подкрутить громкость. Второе достоинство нового подхода к радиосвязи заключается в том, что оба устройства в комплекте «знают» — работает компьютер или нет, и в зависимости от этого расходуют запасы энергии. Очень понравилось, что даже от глубокого сна мышка MX600 просыпается мгновенно, тогда как ее предшественнице на это требовалась пара секунд.

Да и сама по себе MX600 очень хороша. В ней используется тот же оптический датчик, что и в топовой Logitech MX1000 — «первой в мире мыши с лазерной подсветкой». В чем прелесть лазера, кроме того что это очень «круто», — я не знаю. Визуально новая технология подсветки вычисляется только по виду окошка на нижней части устройства: оно теперь не моргает красным светом, подобно неисправному светофору, а на первый взгляд кажется вообще безжизненным. И только приглядевшись, вы заметите в глубине красноватое мерцание, хотя долго всматриваться в него я бы не посоветовал — лазер все же. По заявлению производителя, разрешающая способность датчика может достигать умопомрачительных 2000 CPI[4], а в секунду он делает до 6000 «снимков» поверхности стола или мышиного коврика. Что это значит на практике? Да, в общем, ничего… Лично мне показалось, что по сравнению с A4Tech Office 8K не стало ни лучше, ни хуже. Нет, не совсем так. Пока я не установил драйверы, скорость реакции





Комплект Logitech Cordless Desktop MX3000 Laser — черный долгожитель с лазерным прицелом.

3 Кстати, на официальном русскоязычном сайте Logitech написано, что зарядник у комплекта MX3000 все же имеется. Не верьте глазам своим.

4 Правда, исключительно за счет аппаратной интерполяции.

мыши на мои действия была какой-то заторможенной, и только после установки фирменного пакета SetPoint и активизации функции ускорения курсора, ситуация наладилась. Еще мышка умеет прокручивать окошки не только вверх-вниз, но и вправо-влево. Наверное, это очень удобно, но я как-нибудь стрелочками на экране обойдусь. Потому что не со всеми привычками надо бороться, если они не вредят ни вам, ни окружающим.

Клавиатура MX3000 оказалась довольно удобной и не слишком перегруженной дополнительными кнопками. Я бы вообще рекомендовал ее в качестве подарка начинающим (и некоторым продолжающим) писателям за огромную кнопку Delete — самую большую из виденных мною и размерами почти не уступающую соседней Enter. Правда, из-за гигантизма Delete не менее важную Insert пришлось сделать совсем маленькой и переместить в другой ряд, но пусть писатель изначально развивает в себе самокритику, и тогда дописывать фрагменты в готовый шедевр ему просто не придется. Написал — и словно на граните высек.

С левой стороны клавиатуры расположены элементы управления, дублирующие мышиные, а именно ролик прокрутки в четыре стороны и кнопки зуммирования. Особой пользы я от них не вижу, разве что в мышке «умрет» аккумулятор, и мне придется некоторое время обходиться одной клавиатурой. Да еще в работе Zoom'а обнаружился забавный баг — при просмотре файлов Acrobat Reader в окошке Internet Explorer'а (ну любят современные веб-мастера куда ни попадя совать «пэдээфы») она работает как еще одно колесо прокрутки[5]. Остальные дополнительные клавиши вполне стандартны для клавиатур этого класса. Отдельный блок с большим регулятором громкости в центре предназначен для управления прослушиванием и просмотром разнообразных мультимедийных данных. Проверял его функциональность в стандартном Media Player'е, в Winamp'е, Power DVD — полет нормальный, все работает. Вряд ли буду пользоваться ими, сидя за компьютером, но если вдруг возникнет охота послушать музыку в постели, я, пожалуй, возьму с собой MX3000. Почти тридцати кнопкам при желании можно присвоить свои значения — от запуска какого-то приложения до нажатия сложной комбинации других кнопок одним движением пальца. Каюсь, меня во всем этом великолепии больше всего порадовала кнопка запуска стандартного калькулятора, потому что заниматься программированием клавиатуры я уж точно никогда не буду.



Еще недавно лазерной подсветкой могла похвастаться только мышка MX1000 от Logitech, но теперь она появляется и в других моделях компании. Что же ответят конкуренты?

Да, чуть не забыл о главном. На привыкание к MX3000 у меня ушло около суток, после чего я снова «забыл», какая клавиатура стоит на столе. И когда на исходе второй недели на ней вдруг заглючила огромная клавиша Delete[6], я вдруг понял, что не хочу обратно на подетально вычищенную Corded Deluxe Access. Наверное, всему свое время, и из старой боевой подруги я теперь планирую изготовить настенное украшение. Вот только найду дизайнера, который возьмется за воплощение этой безумной идеи.

И о софте. К пакету драйверов SetPoint у меня претензий нет: удобно, лаконично, понятно — чего ж еще желать? Но на том же диске записаны программы Logitech MediaLife и Musicmatch, и вот их-то я оставлять не советую. Первую — из-за громоздкости и сомнительной полезности (скажите, вам нужен еще один «универсальный плеер», занимающий на винчестере аж 97 Мбайт?), а вторую — из-за наглых попыток втихаря заменить Winamp в деле проигрывания MP3 и желание содрать с пользователя почти 20 долларов за способность «грабить» MP3 с виниловых дисков и печатать CD-этикетки. Впрочем, если вы любите засорять винчестер разными утилитами, а серо-зеленая двадцатка буквально жжет руки… Почему бы и нет?

В обществе комплекта Logitech MX3000 Laser к настоящему времени я провел чуть больше двух недель. Если верить встроенным в драйвер средствам диагностики, батарейки по-прежнему находятся в отличной форме, так что менять их придется не скоро.

Тут бы самое место хэппи-энду, но меня продолжает мучить одна мысль о будущем. Ведь только в сказках клавиатура и мышь живут долго и счастливо, умирая в один день оттого, что надоели своему владельцу. В жизни же одно из устройств обязательно прикажет долго жить раньше другого, и, скорее всего, им окажется мышь. И что тогда? Ведь MX600 отдельно не продается, а ее ближайшая родственница MX610, отличающаяся наличием пары лишних кнопок, может в тандеме с клавиатурой и не заработать. А если и заработает — какой смысл переплачивать за еще один радиопередатчик, если все равно не буду им пользоваться?

Вопросы, вопросы… Остается лишь надеяться, что эта парочка протянет у меня хотя бы года четыре и за это время устареет лишь морально. Как ни крути, но за сотню долларов, которую просят за MX3000, ожидаешь определенной стойкости к внешним воздействиям.

В заключение расскажу об еще одной паре устройств, которая может оказаться полезной в современном домашнем хозяйстве. Скажите, сколько раз вы рассматривали на прилавках беспроводные наушники? Лично я этим занимаюсь уже лет



MSI Free Style 120 и Free Style 110 — парочка, которая превратит любые наушники в беспроводные, а заодно поработает беспроводной гарнитурой с любым «голубозубым» мобильником.

5 Потом еще заметил, что в Internet Explorer'е «плюс» работает как «минус» — и наоборот.

6 Просто перестала работать и все. Подозреваю, что виноваты в этом драйверы, в настройках которых я долго копался, или сама Windows, потому что после перезагрузки проблема исчезла и не вернулась до сих пор.

пять, как минимум, и каждый раз не могу уговорить себя потратить деньги на устройство с сомнительными акустическими данными и гипертрофированными размерами. Да и квартиру загромождать ох как неохота, ведь там уже живет несколько пар наушников традиционных, выбрасывать или раздаривать которые просто жалко. Но вот недавно компания MSI через одного из коллег передала мне интересный комплект, который, возможно, заставит меня перестать с вожделением смотреть на витрины.

Состоит он из двух небольших коробочек, одна из которых — передатчик, а вторая, соответственно, — приемник. Связь между ними осуществляется по технологии Bluetooth, и каждая питается от одной батарейки AAA. Короткий хвостик передатчика можно вставить в стандартный разъем любого портативного (и не очень) плеера, а в такой же разъем на приемнике можете воткнуть свои любимые наушники. После этого, нажав две кнопочки, можно слушать музыку в «ушах» на расстоянии до пяти метров в зоне прямой видимости приемника и до трех с половиной метров, если вы решите заняться этим через стенку[7]. Но не стоит думать, что парочка играет только роль удлинителя, потому что приемник из комплекта на самом деле — это беспроводная стереогарнитура, совместимая со всеми современными мобильными телефонами. Правда, говорить по ней поначалу очень непривычно: микрофон встроен не в прилагаемые наушники, а в сам приемник, так что его придется взять в руку и поднести ко рту. Забегая вперед, в следующий номер «Домашнего компьютера», скажу, что у других компаний (например, той же Jabra), есть более… элегантные стереогарнитуры такого рода, но главная прелесть обозреваемого комплекта именно в наличии передатчика, а остальное, на мой взгляд, лишь приятный бонус. Да, чуть не забыл — приемник можно подключить через соответствующий адаптер к настольному компьютеру или ноутбуку и превратить его в своего рода внешнюю звуковую карту.

Я тестировал комплект с наушниками Creative HQ-1700 и качество звука меня вполне устроило. Конечно, по квартире особо не погуляешь, потому что уже на кухне звук начинает прерываться, а на лоджии и вовсе пропадает, но это издержки технологии и миниатюризации. Самое главное — не надо отказываться от любимых «ушей», достаточно просто подключить их к одной коробочке, а другую — напрямую или через переходник — соединить с источником звука. И все! Сказать, что это удобно — не сказать ничего.

Единственная сложность, что попавшие ко мне передатчик и приемник (у них, кстати, есть имена — MSI Free Style 120 и Free Style 110 соответственно) в России пока не продаются, и потому я не могу назвать их цену. Однако в некогда братской Чехии комплект обойдется примерно в сотню долларов, и приемник стоит долларов на семь дороже собрата. Кусается? Пожалуй. Но не забывайте, мы имеем дело с породистой новинкой, а фирмы попроще могут со временем сбить цену аналогов, скажем, до полтинника, и тогда-то мы и побежим в магазин. А пока давайте просто порадуемся, что наши тайные мечты кто-то снова услышал и воплотил в реальность.

Искренне Ваш, Сергей Вильянов.

7 Комплект поддерживает Bluetooth версии 1.2 и на коробке написано, что все должно работать на расстоянии до 10 метров. Однако я указываю реальные результаты, а как заставить парочку доносить друг до друга информацию на расстояние вдвое большее — поинтересуйтесь у производителя.

Портреты на голубом фоне

Сергей Вильянов
serge@homepc.ru

FLY SL500M:

еще немного, еще чуть-чуть…

Производителям мобильных телефонов время от времени начинает казаться, что кто-то из коллег по бизнесу наконец-то открыл секрет потребительских предпочтений. И по каким-то причинам секрет этот всегда видят в корпусе — его материале, толщине, а то и просто форм-факторе. Вы посмотрите, что делается: то все, как сговорившись, рекламируют «раскладушки», то резко «задумываются о толщине» и одну за другой выпускают «самые тонкие в мире» модели. Теперь новая мода — «слайдеры», или, говоря простым языком, телефоны со сдвигающейся, а не просто откидывающейся верхней крышкой. Между нами, они уже давным-давно выпускались Siemens, и, несмотря на определенный успех у женщин, производители к такой разновидности корпуса относились сдержанно. А тут как прорвало: LG, Samsung и даже Fly выпустили флагманские «слайдеры». До продукции «чистокровных» корейцев очередь еще дойдет, а пока давайте познакомимся поближе с корейцем английского происхождения, а именно телефоном Fly SL500M. Я не оговорился — маркетологам FLY надо было любой ценой проассоциировать свой бренд с чем-нибудь благородным, и потому на официальном сайте (www.fly-phone.ru) посетителя первым делом извещают, что торговая марка FLY принадлежит английской компании Meridian Group. При этом телефоны на родине не продаются, поставляются лишь «в Россию, Украину и т. д.», а изготавливаются и вовсе в Корее, но, в конце концов, это не наше дело. Давайте лучше возьмем в руки SL500m и посмотрим — что там намудрили корейские джентльмены.

Первое впечатление — полный восторг! Приятный на ощупь и прочный на вид черный пластик корпуса (глянцевый с матовой полосой по краям), весьма компактные размеры (длина в сложенном состоянии — чуть больше 8 см при толщине 1,6), аккуратный ход механизма слайдера, стильная клавиатура под крышкой. А как хорош экран — с разрешением 176x220 пикселей и 262-тысячной палитрой! Хочешь фотографии смотри, хочешь видео… А спецификации все разжигают интерес: вот тебе 60 Мбайт встроенной памяти и поддержка карточек Micro SD, а вот 1,3-мегапиксельная камера со вспышкой, и еще диктофон с возможностью записи разговора, да для полного набора Bluetooth с инфракрасным портом! И стоит все вышеперечисленное всего-то 7200 рублей!



Но вот вы в волю повосторгались SL500, показали его друзьям, похвастались выгодной покупкой и решили кому-нибудь позвонить. А тут возьми, да и выяснись, что открыть слайдер одной рукой, не рискуя уронить аппарат на землю, можно только упершись большим пальцем в экран, отчего последний быстро начинает выглядеть неопрятно. Протерли его тряпочкой, стали набирать номер, а тут новая напасть — верхний ряд клавиатуры хоть и прекрасно виден, но большим пальцем нажимать на него крайне неудобно, потому что ноготь упирается в верхнюю крышку. Раздражает это страшно, и почему сей факт не отловили проектировщики аппарата, остается для меня загадкой. Следующий сюрприз ждет при попытке вставить флэш-карточку: ее разъем находится под аккумулятором, так что о горячей замене стоит сразу же забыть. Начинаем снимать камерой и… Ну, тут, в общем-то, ничего хорошего или плохого сказать нельзя — типовое встроенное решение, ограниченно годное для использования при хорошем солнечном освещении. От вспышки, точнее — LED-фонарика, проку немного, хотя и светит он довольно ярко.

К собственно телефонной составляющей претензий почти не возникло. Очень позабавила функция, которую я встречал последний раз в телефонах «Русь» с автоответчиком на борту, а именно — проговаривание женским голосом номеров входящих вызовов. Я уж грешным делом подумал, что машинка умеет и имена в адресной книге зачитывать, но, увы, все ограничивается только цифрами — занятная функция, но, право же, абсолютно бесполезная. Вот если бы аппарат металлическим голосом громогласно объявлял: «Вам звонит глава Газпрома», — тогда, конечно, да — полезно. А так наиграетесь и отключите. Стандартный набор рингтонов в SL500m довольно скучный, но ничто не мешает вам закачать свои в формате MP3, благо в комплекте с аппаратом поставляется кабель для подключения к компьютеру и набор соответствующего ПО. Кабель, правда, не нормальный USB, а проприетарный, так что заявленная возможность работы аппарата в режиме флэш-драйва в полевых условиях вам вряд ли пригодится.

Качество передачи голоса — как через встроенные динамик с микрофоном, так и по Bluetooth-гарнитуре — вполне приличное. Более того, меня очень порадовала «дальнобойность» беспроводного соединения: в отличие от продуктов других брендов второго уровня, связь не терялась на всей территории моей квартиры, включая кухню и лоджию[1]. Меню

---

1 Правда, не исключено, что часть заслуг принадлежит гарнитуре JABRA BT800.



аппарата, вопреки ожиданиям, произвело приятное впечатление — наверное, я просто стал привыкать к легкой эклектичности «флаевского» подхода к его организации. Очень удобно набирать SMS — настройки «по умолчанию» логичны, а курсор не стоит на букве в ожидании того, что вы передумаете, даже лишнего мгновения.

От одного заряда аккумулятора, емкость которого остается загадкой, аппарат живет около четырех суток. Разумеется, при использовании гарнитуры срок работы сокращается примерно вдвое.

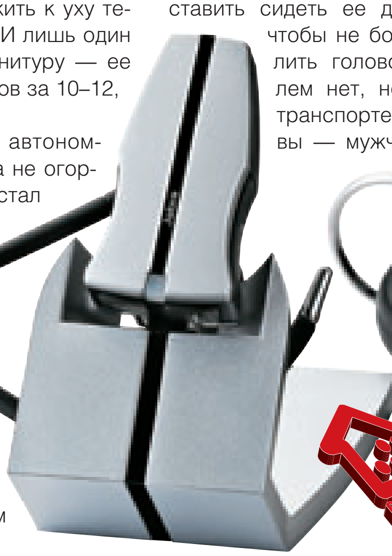
Резюме: телефон FLY SL500m, несмотря на англо-корейское происхождение оставляет какое-то… китайское впечатление. То есть вроде бы все на месте, но мелкие недоделки очень портят итоговую картину. Заявка-то очень хорошая, но для себя я, наверное, не стану покупать FLY еще года два. А тогда сразу прикуплю вместе с китайским автомобилем, о нынешних качествах которых пока можно сказать все то же самое, что и о вышеописанном телефоне. Но китайцы стараются…

BLUETOOTH-ГАРНИТУРЫ JABRA BT800 И JX10:

размер не имеет значения

Даже среди моих технически продвинутых коллег, телефоны которых так и напичканы разнообразными функциями и фирменными технологиями, нет единого мнения — удобно ли пользоваться беспроводными гарнитурами, или это все еще бесполезные игрушки для натирания ушей? Думаю, я бы и сам задался тем же вопросом, но моей первой гарнитурой была Nokia HS-11W, сидевшая и работающая настолько хорошо, что желание еще хоть раз приложить к уху телефон пропадало напрочь. И лишь один недуг преследовал эту гарнитуру — ее аккумулятор выдыхался часов за 10–12, а на холоде и того быстрее.

Столь ограниченная автономность, разумеется, не могла не огорчать, и я довольно быстро стал поглядывать на сторону в поисках более жизнеспособного и не менее удобного варианта. О том, как мы не подружились с гарнитурой Jabra BT500, вы могли прочитать в мартовском «Домашнем компьютере», а сегодня пришел черед еще одной пары с тем же брендом на коробочках.



Первая — BT800 — это наиболее напичканная функциями из всех известных мне гарнитур. Во-первых, у нее есть довольно большой монохромный дисплей с голубой подсветкой, на котором безо всяких дополнительных настроек телефона отображается номер звонящего вам человека. Кроме того, если вы по каким-то причинам не успели ответить на звонок, нет необходимости лезть в карман за телефоном — гарнитура помнит десяток номеров и можно перезвонить прямо с нее. Наличие экрана позволило разработчикам снабдить свое детище полноценным меню, с помощью которого переключаются рингтоны (пять своих и один, транслируемый с телефона), настраивается Bluetooth и даже выбирается один из четырех европейских языков интерфейса, русского, правда, пока нет. Есть и вибровызов, при включении которого BT800 забавно прыгает по столу. Присутствует система автоматического регулирования уровня громкости и «шумодав», отсекающий шум ветра или оживленного шоссе поблизости. Слышимость — действительно отличная.

От одного заряда аккумулятора BT800 работает не менее двух суток, а если будете выключать гарнитуру на ночь — можно смело ручаться за четыре рабочих дня. В сочетании с завидной «дальнобойностью» и приемлемой ценой ($72) я бы назвал данную модель почти идеальной, но только не для моих нестандартных ушей. Ну не удалось мне заставить сидеть ее достаточно плотно, чтобы не бояться резко шевелить головой. Дома-то проблем нет, но на улице или в транспорте… В общем, если вы — мужчина и решили купить гарнитуру, поме-



рить Jabra BT800 очень рекомендую. И дело не в мужском шовинизме, просто, боюсь, дамам она покажется великоватой.

Зато вторая (по порядку, но не по значению) гарнитура от Jabra, JX10, годится даже для хрупкой девушки. Немудрено, потому что в длину она всего 3,9 см, а ширина и толщина еще по два при весе менее десяти граммов. Носить ее можно либо используя отстегивающуюся дужку, либо просто вставив в ухо, и мне показались одинаково удобными оба варианта, потому что дужку, в отличие от многих других моделей, можно подогнать по форме ушной раковины. Конечно, никакими экранами и вибраторами эта малютка похвастаться не может, и присутствуют в ней только самые необходимые функции, зато время работы от аккумулятора впечатляет. По заявлению производителя, в режиме ожидания оно составляет до 200 часов (для сравнения, у BT800 в этой графе технических данных стоит цифра 125), а в режиме разговора — до 6 часов. Я сам имею привычку на ночь отключать гарнитуру, чтобы зря не сажать аккумуляторы (и ее, и телефона), так вот при этом условии она проработала от одного заряда пять рабочих дней, хотя разговаривал по ней весьма активно, от 20 до 60 минут ежедневно.

Слышно по JX10 просто отлично, причем в оба конца — я даже не ожидал, что микрофон может нормально воспринимать голос с такого расстояния ото рта. Правда, «шумодав» в данной модели работает хуже и с теми же порывами ветра справляется посредственно. Видимо, пришлось пойти на компромисс между чувствительностью микрофона и уничтожением звуковых артефактов.

Рассказывая о JX10, принято упоминать о ее дизайне, разработанном известной датской компанией Jacob Jensen Design, и что предназначена она для людей, «следующих последним тенденциям моды». Так вот меня все эти изыски волнуют средне. Самое главное, JX10 а) очень компактна; б) качественно выполняет свои функции; в) делает это долго и г) не портит внешность владельца. Правда, стоит она довольно дорого — около $100, но еще в феврале за нее просили раза в полтора дороже, и разочаровать малютка не должна даже людей с такими странными ушами, как у меня.

редактор
Сергей Костенок
kostenok@homepc.ru



Евгений Яворских
jevgeni@homepc.ru

Домашняя выпечка

Запись на этом DVD-диске предназначена только для частного домашнего просмотра. Охраняется законом РФ «Об авторском и смежных правах». За нарушение предусмотренных Законом прав наступает гражданская, уголовная и административная ответственность...

Надпись на тыльной стороне обложки лицензионного DVD

Интересно, правда? Российская компания «Гемини-фильм» не сочла нужным более внятно объяснить, что подразумевается под правами, «предусмотренными Законом». Извольте прочесть более внятное толкование: «Полная или частичная перезапись, а также трансляция по кабельным или эфирным каналам ТВ запрещены»[1]. Вот теперь я просветлен, но... извините, уважаемые правообладатели, мне-таки непонятна формулировка «полная или частичная перезапись»: я не собирался (да и не собираюсь) транслировать вашу продукцию «по кабельным или эфирным каналам ТВ», но на каком основании мне пытаются запретить создание копии диска для своих нужд? Так желает западный вендор или российская кинокомпания? Лишний труд по созданию копий видеодисков меня никоим образом не вдохновляет, но что прикажете делать, если наши правообладатели зачастую выпускают безобразные релизы...

Месяц назад я исколесил половину Санкт-Петербурга в поисках лицензионного издания фильма «Особое мнение» Стивена Спилберга. Пиратский релиз этого фильма грешил артефактами пережатого изображения, посему было решено во что бы то ни стало купить «вменяемую» копию, поддержав отечественного производителя. Через пару часов искомое нашлось в одном из магазинов — коробка с диском была тщательно упакована, а информация о звуковых дорожках заклеена магнитной блямбой, из-под которой выглядывал логотип Dolby Digital. Особую радость вселяло наличие оригинальной звуковой дорожки в формате DTS, но кто бы мог подумать, что «лицензионка» окажется с неполноценным русским треком? Увы, после освобождения коробки с диском из плена заводской упаковки, взору предстала жизнерадостная информация «Русский дубляж 2.0».

Почему компания DreamWorks Pictures решила «осчастливить» российских покупателей двухканальным (читай — плоским) звуком — сия тайна великая есть, во всяком случае, дорожка формата 5.1 без труда поместилась бы на двух-

1 Информация с лицензионного DVD «История любви» от CP Digital.

слойном носителе. Тем более пиратский релиз «Особого мнения» содержал такой трек, причем озвучивание было выполнено вполне себе ничего. Честно говоря, за 300 рублей я рассчитывал получить качественную русскоязычную дорожку, ан нет — в «Гемини-фильм» рассудили поиному. Более того: стараниями неизвестно чьих кривых рук было решительно невозможно переключить звуковые дорожки и субтитры при воспроизведении фильма ни на стационарном проигрывателе, ни в софтверном. Еще раз повторю — речь идет о лицензионном DVD.

И здесь как нельзя кстати пригодились двухслойные болванки от Verbatim, купленные по случаю за смешную для этих носителей цену: было решено заменить двухканальный «огрызок» на полноценную русскую звуковую дорожку и пожертвовать одним «двухслойником» для записи самостоятельно созданной копии (невелика цена — два с половиной доллара за полностью удовлетворяющий меня качеством результат).

Небольшой disclaimer[2]: наверняка определенная часть граждан посчитает описанные манипуляции маргинальными, но ситуация с выпуском лицензионных DVD в России настолько ухудшилась, что торговая политика ряда правообладателей выглядит куда более маргинальной. Я абсолютно убежден, что любой, заплативший свои кровные за лицензионный DVD, волен делать со своей собственностью все, что ему заблагорассудится в рамках личных потребностей. Хотя, что взять с коллекционеров, которых друзья и близкие абсолютно справедливо почитают больными людьми[3]?..

Вот основные этапы замены оригинальной звуковой дорожки на ту, что вам по душе: копирование содержимого DVD на жесткий диск (для чего потребуется снять защиту); разделение контента на составляющие; замена файла исходного трека на нужный; сборка в единое целое и запись на болванку. Обратите внимание: в нашем случае не нужно делать реавторинг диска, но, поверьте на слово, особых трудностей здесь нет.

«ЭТОТ DVD ЗАЩИЩЕН ОТ КОПИРОВАНИЯ»

Эта фраза украшает тыльную сторону обложки фильма, который мы собрались привести в божий вид. Оно, конечно, замечательно, что правообладатели столь ревностно относятся к защите своей продукции, но, скажите на милость, стоит ли говорить об эффективности защиты, когда в Сети без труда можно найти легитимные программы, с чьей помощью обнуляется любая защита DVD? Я предпочитаю AnyDVD (**www.slysoft.com**, 1,2 Мбайта, shareware), обладающую талантом мгновенно избавлять пользователя от бессмысленных (на мой взгляд) блокировок.

Программка тихо дремлет в трее до той поры, пока вы не загрузите в привод DVD с фильмом. Если такой DVD является защищенным, софтина немедленно отреагирует и при наведении курсора на программный значок уведомит нас о коварстве правообладателей (рис. 1). Двойным щелчком по пиктограмме выводится более подробный отчет (рис. 2). Невелика защита: CSS (Media is CSS protected!) да региональная блокировка (Media is locked to region: 5)[4]. Как видите, Any DVD мгновенно расправилась с этим недоразумением. Ко всему прочему, на вкладке DVD в разделе «Навигация» можно включить опцию для удаления всевозможных сообщений о копирайте и рекламной шелухи, что позволит сразу перейти либо к просмотру фильма, либо к главному меню диска (рис. 3). Теперь можно озаботиться копированием DVD на жесткий диск.



Рис. 1

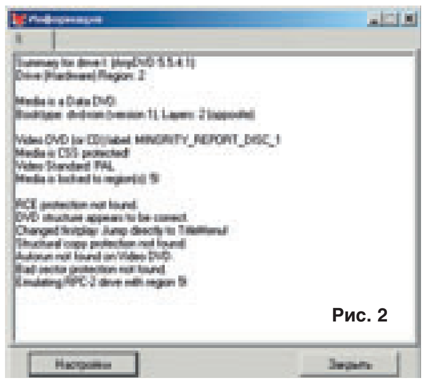


Рис. 2

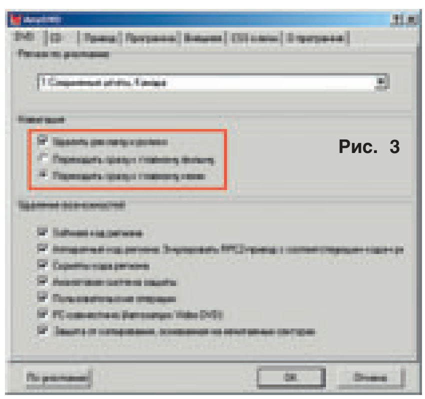


Рис. 3

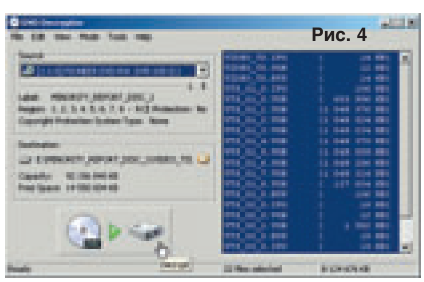


Рис. 4

DVD DECRYPTER 3.5.4.0

Уж как только не гнобили эту небольшую (880 Кбайт) бесплатную софтинку: дескать, зловреднее «декриптора» нет ничего на свете, потому как программа создана на радость пиратам — список бессмысленных тирад можно продолжать бесконечно. И ведь добились своего: официальный сайт DVD Decrypter приказал долго жить, но приложение оказалось живее всех живых и спокойно почивает на заслуженных лаврах по адресу **fileforum.betanews.com/detail/DVD_Decrypter/1011845169/1/**. Причиной ненависти правообладателей явилось умение программы снимать региональную блокировку и защиту CSS (меню Tools > Settings > CSS > CSS Cracking Method) — вот и вся недолга.

Работа с утилитой чрезвычайно проста: по умолчанию в меню Mode предлагается режим File, что нам и требуется. Остается выбрать раздел для сохранения файлов DVD и нажать кнопку Decrypt (рис. 4). Обратите внимание, что программа вначале самостоятельно предложит каталог для копирования, создав при этом вложенную папку VIDEO_TS, где, собственно, располагаются все файлы DVD. Если же вы выберете другой каталог, не забудьте сделать вложенную папку с указанным именем. Скопированный DVD-контент можно просматривать в софтверном проигрывателе, но, если вы помните, у нас несколько иная задача.

Вы спросите, почему именно этот риппер[5]? Просто мне удобнее использовать DVD Decrypter для обычного копирования DVD. Помимо данной программы я использую еще один продукт — Smart Ripper, позже мы рассмотрим и эту утилиту.

---

2 Отклонение от темы.

3 Автора этих строк можно смело считать дважды больным «на голову»: ваш покорный слуга не только видеоман, но и заядлый рыболов.

4 Не станем подробно рассматривать анатомию этих блокировок — мы уже рассказывали об этом в ДК 8_2005.

5 Сленговое название программ, позволяющих копировать на жесткий диск содержимое звуковых и видеодисков.

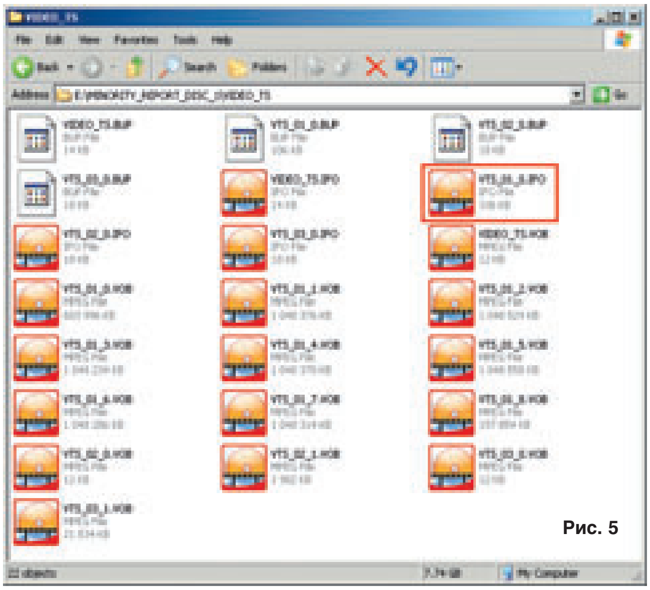


Рис. 5

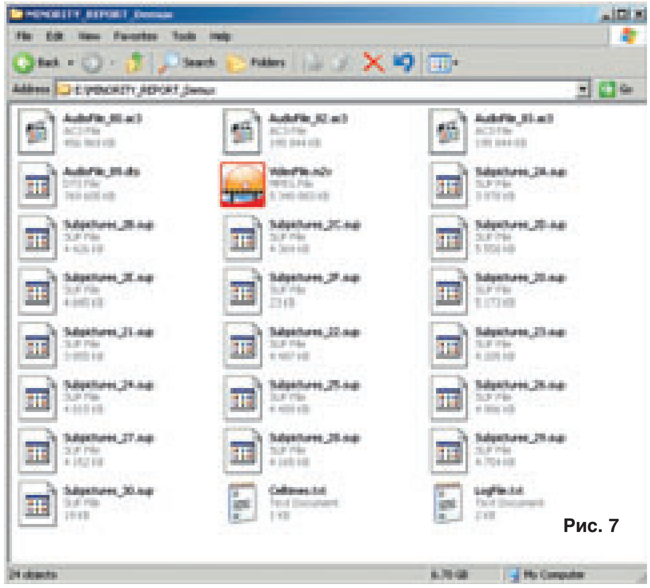


Рис. 7

PGCDEMUX 1.2.0.5

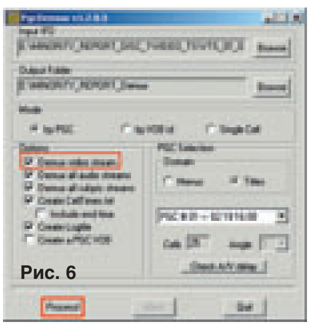


Рис. 6

Следующий этап подразумевает разделение (демуксинг) DVD-контента на составляющие: видеопоток, звуковые дорожки и субтитры. Возможно, кто-то из читателей встречал на специализированных форумах аббревиатуру PGC — это не что иное, как ProGram Chain, то бишь некий контейнер для видео, звуковых дорожек, и команд. В PGC содержатся данные, определяющие порядок воспроизведения частей фильма (файлы вида VTS_0x_x.VOB) и команды навигационного меню. Как видите, ничего страшного. Бесплатная программа PgcDemux (288 Кбайт, **www.video-help.com/~jsoto/dvdtools.htm**) еще проще: состоит из единственного окна и не требует инсталляции.

Структура любого DVD включает файлы с расширением IFO с полной информацией о фильме. В нашем случае данные основного фильма «зашиты» в файле VTS_01_0.IFO (рис. 5), поэтому мы и укажем сей файл в секции Input IFO программного окна. В секции Output Folder следует назвать программе каталог, в котором будет сохранен «расчлененный» DVD (для этой цели я создал папку MINORITY_REPORT_Demux), после чего обратить внимание на секцию Options, где по умолчанию отключен параметр Demux video stream. Обязательно поставьте флаг в данном переключателе, иначе не видать нам отдельного файла с видеопотоком (рис. 6). Полагаю, вы уже догадались, что кнопка Process начнет разделение DVD-контента на составляющие, поэтому запаситесь терпением: 15—20 минут свободного времени вам гарантированы.

По окончании процесса разделенный DVD выглядит по принципу «мухи отдельно, котлеты отдельно»: файл VideoFile.m2v есть не что иное, как видео, звуковые дорожки превратились в файлы с расширением AC3 и DTS, а многообразие большого числа субтитров на разных языках приняло вид файлов формата .sup (рис. 7). Теперь посмотрим на звуковые дорожки: AudioFile_82.ac3 и AudioFile_83.ac3 — объем 191 Мбайт явно указывает, что эти треки — двухканальные (файлы AudioFile_80.ac3 и AudioFile_89.dts гораздо больше по размеру). Осталось выбрать русскоязычную дорожку, для чего поочередно запустим AudioFile_82.ac3 и AudioFile_83.ac3 в любом софтверном DVD-проигрывателе[6].

«Регионалки» и лицензионные «тряпки»

Сначала появились так называемые «региональные» версии фильмов: лицензионный релиз в России стали выпускать в двух инкарнациях — обычной (полноценной) и безбожно изуродованной. Очевидно, правообладатели посчитали, что за пределами столицы слыхом не слыхивали о пятиканальном звуке и качественном изображении, по каковой причине «региональные» версии содержали единственную двухканальную дорожку и пережатое изображение — а как иначе вместить то, что осталось от фильма, на носитель DVD5? Да, цена таких «регионалок» вполне божеская — от двух долларов, но в этом случае нужно делать два тиража.

Затем начался откровенный беспредел: в ноябре прошлого года российское представительство компании Universal Pictures умудрилось выпустить релиз фильма Doom с качеством изображения, ничем не отличавшегося от пиратских «тряпок» (вместо качественного трансфера покупателям предлагалась картинка с киноленты, отсканированной на скорую руку). Причем в российской «Юниверсал» искренне полагали, что осчастливили россиян выпуском дрянного релиза. Вот что ответила мне product manager компании: «Компания Universal Pictures Rus сделала огромный шаг навстречу потребителю лицинзионной продукции, предложив фильм на DVD по сниженной цене и 4-х недельным окном» (орфография оригинала сохранена).

Сейчас практически все предлагают урезанные версии фильмов на DVD, исключения крайне редки. Однако всех перещеголяли в CP Digital — эти господа выпустили сериал «Золотой теленок» (более 300 минут видео) на одном носителе DVD5. Впрочем, на мой взгляд, сие кинотворение большего и не заслуживает…

6 Бесплатный BSPlayer (**www.bsplayer.org**) тоже понимает формат AC3.

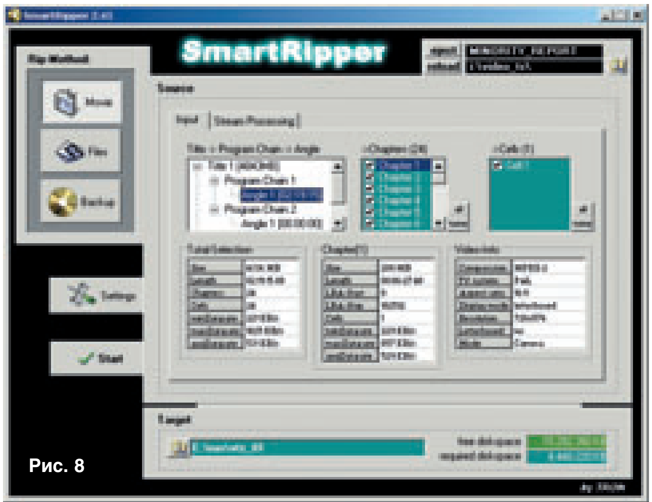


Рис. 8

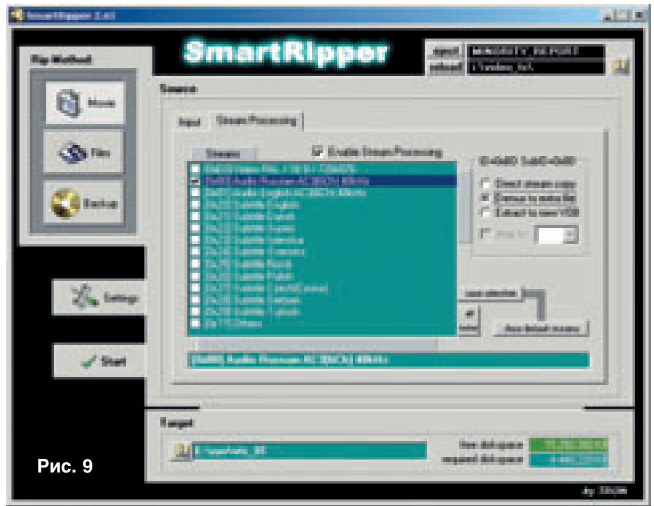


Рис. 9

Итак, великий и могучий был замечен при воспроизведении файла AudioFile_83.ac3 — стало быть, необходима замена двухканальной дорожки на пятиканальную с последующей сборкой проекта в обычную структуру DVD-фильма. Займемся поиском и извлечением пятиканальной звуковой дорожки.

SMART RIPPER 2.41

Как уже говорилось, у автора этих строк имелся пиратский DVD с редактируемым фильмом, содержащим пятиканальную дорожку с многоголосым озвучанием очень приличного качества[7] — осталось выделить оную в отдельный файл. Казалось бы, проще всего повторить описанную выше манипуляцию, но я предпочел другую программу и вот почему. Очень часто после извлечения звуковой дорожки, последующей замены и сборки проекта оказывается, что звук либо отстает от видео, либо «бежит впереди паровоза». Программными средствами такой конфуз исправляется, но как точно вычислить значение delay (отставания или опережения)? Но нет нужды в эмпирических методах, поскольку Smart Ripper (**kanst.mediatory.ru/index.files/SVCD.files/SmartRipper.rar**, 388 Кбайт) в лучшем виде доложит об этом самом delay.

Порядок действий следующий: загрузим искомый DVD в привод и запустим файл SmartRipper.exe. Программа проведет анализ диска, после чего можно приступать к извлечению дорожки. По умолчанию софтина предлагает сразу оперировать с основным фильмом — параметр Angle 1 [02:19:15] (рис. 8). Не станем менять настройки вкладки Input и перейдем на вкладку Stream Processing, где наглядно показаны составляющие пиратского DVD. Нам понадобится русскоязычный звуковой трек, поэтому в секции Streams отметим параметр [0x80] Audio Russian AC3(6Ch) 48kHz и включим параметр Demux to extra file (рис. 9).

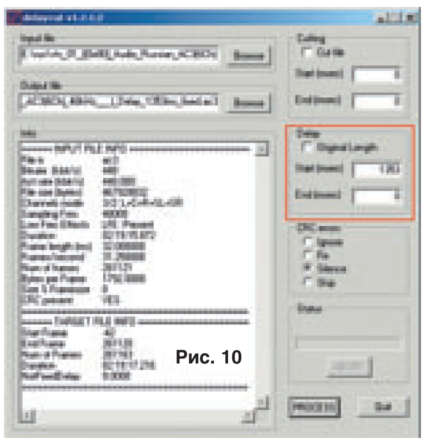


Рис. 10



Рис. 11

В нижней части программного окна, в разделе Target, выбираем отдельную папку для извлечения трека и, проигнорировав остальные настройки Smart Ripper, нажимаем кнопку Start. Через 20 минут умная софтина предоставила файл звуковой дорожки с длинным именем vts_01_([0x80]_Audio_Russian_AC3(6Ch)_48kHz___)_Delay_0ms.ac3. Вот оно, желанное значение задержки звука — Delay_0ms. К сожалению, такая идиллия встречается не часто: в одном из фильмов значение delay составляло — не поверите — 1353 ms, то есть почти полторы секунды. Однако и на этот «произвол» есть управа.

DELAYCUT 1.2.1.2

Еще одна бесплатная полезняшка, не требующая инсталляции (**www.videohelp.com/~jsoto/audiotools.htm**, 284 Кбайт), за пару щелчков мыши устранит рассинхронизацию изображения и звука. Достаточно указать в поле Input file «несговорчивую» звуковую дорожку, а в секции Delay > Start (msec) вписать значение задержки (если звук опережает видео, значение delay следует указывать со знаком «минус»). О названии исправленного файла можно не заботиться — программа самостоятельно сохранит обновленный трек с именем вида _fixed.ac3 (рис. 10). К назначению кнопки Process нам не привыкать — остается дождаться окончания процесса исправления.

СОБИРАЕМ ЗАНОВО

Теперь заменим двухканальную звуковую дорожку редактируемого DVD на пятиканальную. Чтобы не запутаться в структуре файлов, извлеченных PgcDemux, дадим нашему пятиканальному треку то же имя, что носит двухканальный «огрызок» — в данном случае — AudioFile_83.ac3. Для сборки обновленного DVD воспользуемся программой IFO Edit[8] (**www.ifoedit.com**, 1,05 Мбайта, freeware), для чего в программном меню

7 Не станем обсуждать «левые» заработки профессиональных актеров.

8 Как и предыдущие программы, IFO Edit не требует инсталляции.

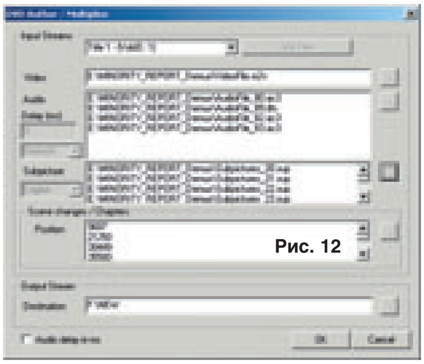


Рис. 12

DVD Author воспользуемся командой Author new DVD и начнем последовательно добавлять файлы в соответствующие разделы.

Для секции Video следует указать файл видеопотока, извлеченный PgcDemux — в нашем примере это VideoFile.m2v. Но в какой последовательности прикажете добавлять звуковые дорожки? Забегая вперед, скажу, что произвольное добавление треков приведет к неверному отображению звуковых дорожек на экране; ко всему прочему, при выборе в меню того или иного трека мы получим вовсе не то, что просили. В этом случае на помощь придет меню видеодиска: перейдем в раздел Audio и получим искомую последовательность (рис. 11). Следовательно, будем добавлять звуковые файлы в разделе Audio следующим образом: пятиканальная английская дорожка, английский DTS-трек, венгерская двухканальная дорожка и, наконец, вожделенный пятиканальный русскоязычный трек.

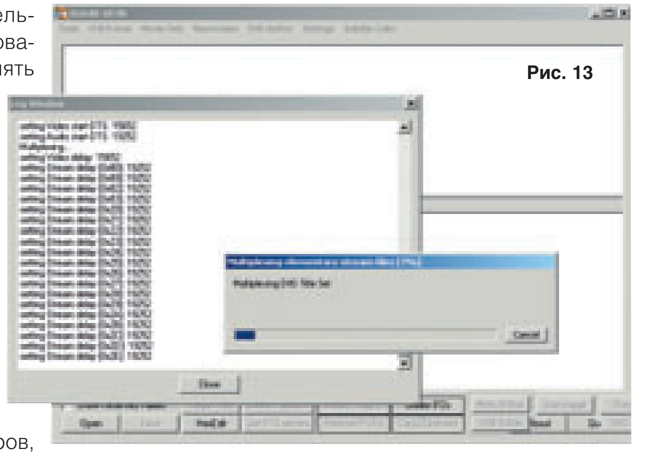


Рис. 13

Но что прикажете делать с шестнадцатью файлами субтитров, тем более что два из них — Subpictures_2F.sup и Subpictures_30.sup — существенно отличаются по размеру от других собратьев (20 Кбайт против 4,5 Мбайта)? Я бы не задавался таким вопросом, если бы имена файлов субтитров были пронумерованы в единой последовательности, но в нашем случае имеются не только файлы вида Subpictures_23.sup, но и другие — Subpictures_2E.sup. Надеяться на помощь навигационного меню фильма бессмысленно, так как названия файлов субтитров никоим образом не говорят об их языке.

Так кто есть кто? Если вы предпочитаете учиться на чужих ошибках, поступите вот как: для начала удалите файлы титров, отличающиеся размером в меньшую сторону от остальных, после чего начинайте добавлять титры, имеющие в названии только цифры (Subpictures_20.sup, Subpictures_21.sup, Subpictures_22.sup и т. д.), а затем — файлы, имена которых содержат буквы (Subpictures_2A. sup, Subpictures_2B.sup, Subpictures_2C.sup и т. д.). Иначе вы получите вместо русскоязычных субтитров надписи на другом языке.

В секции Scene Changes/ Chapters следует указать файл Celltimes.txt, ведающий началом каждой главы, а в секции Output Stream — очередную папку для сохранения собранного проекта. В итоге окно нового проекта примет вид, как на рис. 12. Для запуска процесса сборки служит кнопка OK. Процесс этот не блещет скоростью (рис. 13), да и нагрузка на аппаратную часть довольно высока — в ближайшие 20–30 минут можно заниматься другими делами.

Итак, поздравьте себя: получился вполне «смотрибельный» фильм с русскоязычной звуковой дорожкой 5.1, одна-

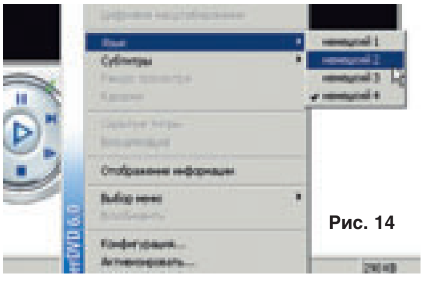


Рис. 14

Вивисекция для DVD

Если вы являетесь идеологическим противником сжатия DVD-контента, а двухслойные болванки для записи считаете излишне дорогими, попробуйте разделить большой фильм на две части и записать на два носителя DVD5. В свое время мы рассказывали о программе DVD Shrink («Эпопея со слоями», ДК 8_2005), способной разделить оригинальный DVD надвое, однако, «Шринк» не умеет сохранять меню — вместо полнофункциональных опций навигации нам предложат лишь статичную картинку. Зато приложение по имени DVDFab Platinum (www.dvdidle.com, 3 Мбайта, $60) в лучшем виде сделает такую работу — достаточно при запуске нажать кнопку «Весь диск — копия всего DVD, включая все титры и меню».



Программе абсолютно все равно, какой источник вы хотите использовать: диск в приводе или папку с DVD-файлами. DVDFab Platinum тут же предложит разделить исходный фильм на два диска, но обратите особое внимание на раздел «Выбор главы»: при помощи движка выбирается номер «чаптера», которым будет оканчиваться первый DVD5. Выбор нужной главы остается за вами, правда, не помешает предварительный просмотр фильма в софтверном DVD-плеере (данные в разделах «Диск 1» и «Диск 2» отобразят объем первой и второй частей фильма в гигабайтах). При желании можно создать второй диск таким образом, что при его загрузке в проигрыватель сразу же начнется воспроизведение фильма, а можно сохранить меню и на втором диске.

Готовый продукт можно либо сразу записать на болванки, либо (что, на мой взгляд, предпочтительнее) указать программе каталог жесткого диска для копирования файлов. Дальше — дело техники.

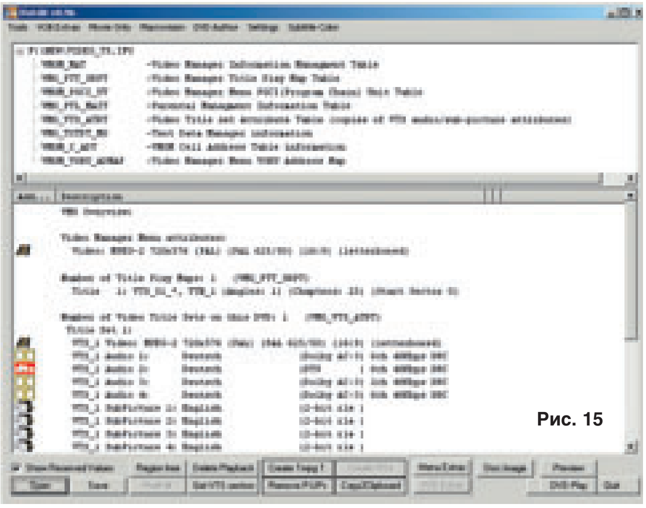


Рис. 15

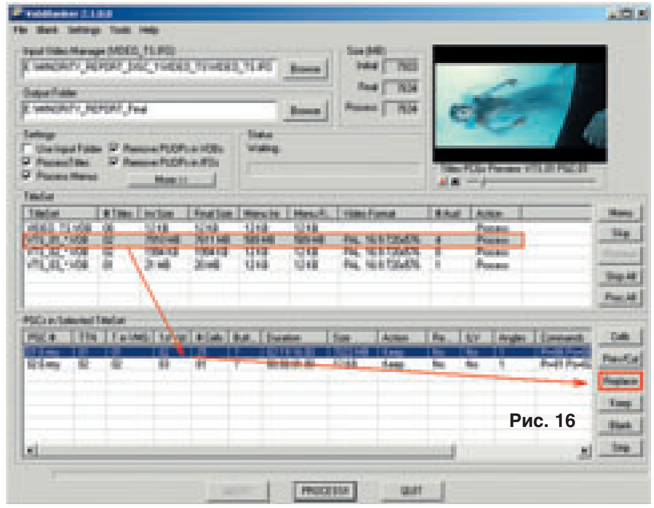


Рис. 16

ко, у этого DVD-проекта пока отсутствует меню, да и отображение имеющихся треков весьма забавно — сплошной «немецкий» (рис. 14), хотя последовательность дорожек отображается правильно (достаточно выбрать тот или иной трек). Что же произошло? А вот что: IFO Edit выполнил лишь то, что ему было приказано — собрал воедино видеопоток, звуковые дорожки и субтитры, однако программа понятия не имеет о языковых версиях аудиотреков и субтитров. Если вы откроете файл VIDEO_TS.IFO в среде IFO Edit, то убедитесь в вопиющем равнодушии софтины к языковым пристрастиям зрителей (рис. 15). А ведь именно в IFO-файлах хранится информация о звуковых треках и субтитрах для всего фильма. Вывод напрашивается сам собой: нужно привести в соответствие с оригиналом файл VIDEO_TS.IFO в фильме, который мы получили.

VOBBLANKER 2.1.0.0

В окне этого приложения (**www.videohelp.com/~jsoto/vobblanker.htm**, 1,5 Мбайта, freeware) в секции Input Video Manager укажем файл VIDEO_TS.IFO, расположенный — внимание! — в папке с оригинальным DVD, то есть скопированным на первом этапе при помощи DVD Decrypter. После нескольких секунд анализа, программа в разделе Title Set выдаст информацию о структуре DVD, где нам интересен параметр VTS_01_*.VOB, — достаточно взглянуть на размер совокупности этих файлов (7611 Мбайт), чтобы убедиться в правильности выбора основного фильма вкупе с меню. В секции Output Folder укажем программе (честное слово, в последний раз!) каталог для копирования окончательной версии DVD-проекта, после чего в секции PGCs in Selected TitleSet выделим строку, где указаны длительность (02:19:16) и размер (7022 Мбайт) основного фильма без учета навигационного меню (рис. 16).

Вам наверняка интересно, зачем я на скриншоте «прочертил» вторую стрелку к кнопке Replace? Извольте: чуть выше говорилось о приведении в божий вид IFO-файлов в каталоге с DVD, созданном героически-равнодушными усилиями программы IFO Edit. Именно кнопка Replace и позволит заменить часть безликой информации, касающейся звуковых дорожек и субтитров, на корректную. Нажав кнопку Replace, мы и объясним программе, в каких IFO-файлах следует провести замену — достаточно указать файл VTS_01_0.IFO из папки, где хранятся DVD-файлы, рожденные IFO Edit.

Особо внимательные читатели вправе недоуменно вскинуть брови: как же так, ведь в оригинальных IFO-файлах черным по белому сказано о двухканальной сущности русского аудиотрека, и, таким образом, эти данные перекочуют в новый проект? Смею вас уверить, что VobBlanker — паренек умный и сразу после приказа о замене вежливо осведомится о необходимости внесения изменений во вновь создаваемые IFO-файлы: дескать, Do you want to correct destination IFOs (рис. 17). Непременно согласитесь и

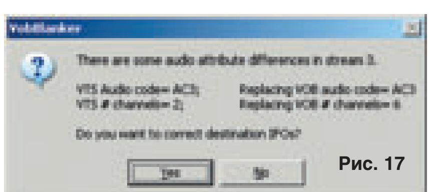


Рис. 17

нажмите кнопку PROCESS!! в нижней части окна программы. Еще 10–15 минут ожиданитя и мы у цели: созданный DVD радует пятиканальным русским звуковым треком, и, кроме того, стало возможным переключение аудиодорожек и субтитров во время просмотра.

ЗАПИСЬ НА БОЛВАНКУ

Казалось бы, что здесь сложного: загрузил в привод двухслойную болванку и озадачил программу для прожига — ан нет, не все так просто. Во-первых, сразу откажитесь от дисков сомнительных брендов: ваш покорный слуга отправил в мусорное ведро несколько двухслойных болванок от Traxdata (диски категорически отказывались финализироваться), eProformance (запись обрывалась на второй минуте сообщением об ошибке) и Platinum. После такого фиаско было впору задуматься о смене привода или пресловутом выпрямлении рук, однако ситуация прояснилась при записи «двухслойников» от Verbatim: абсолютно все болванки прожглись самым лучшим образом, так что мой видавший виды Pioneer 108 еще не так плох.

Во-вторых, на многих специализированных форумах советуют вначале создать ISO-образ DVD и лишь затем прожигать такой файл. Не вижу смысла отказываться от подобного метода, тем более что любая мало-мальски приличная программа записи дисков умеет создавать ISO-файлы. Для прожига образов я использую небольшую бесплатную утилиту ImgBurn (**www.imgburn.com**, 800 Кбайт), представляющую собой урезанный вариант DVD Decrypter, — все функции сводятся исключительно к записи образов (зато не ошибетесь с интерфейсом).

Слова, слова, слова...

Евгений Козловский
ekozl@homepc.ru



Интересно, сколько двенадцатизначных чисел вы способны оперативно держать в памяти? Конечно, это зависит от памяти и от усилий, к ней прикладываемых: помнится, как-то в школе, получив двойку за то, что поленился запомнить 10 десятичных знаков числа «пи», к завтрашнему дню выучил, — чтоб потрясти учительницу, — целых 103. Потряс, двойку исправил, но уже к вечеру — забыл напрочь, даже первые 10.

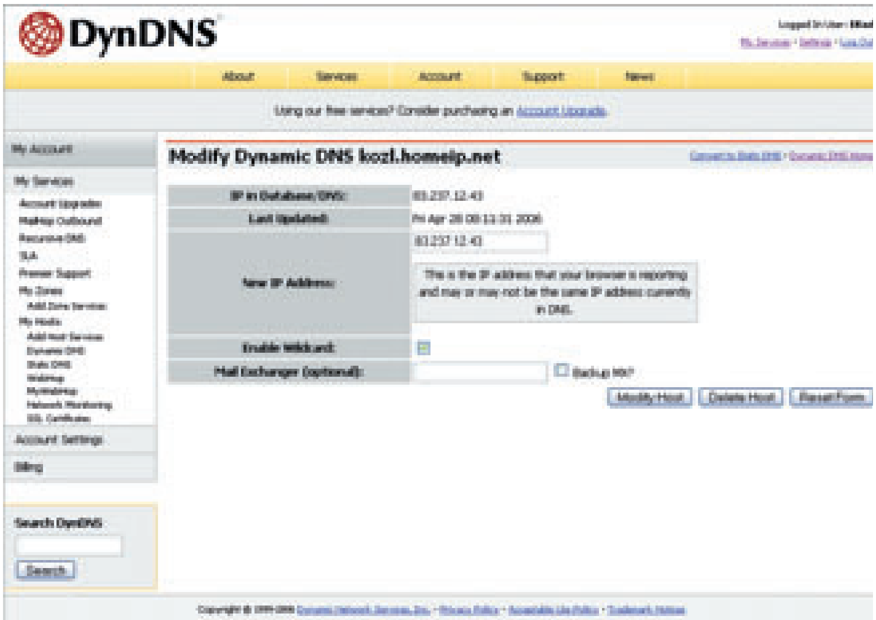
Вопрос второй: сколько www-адресов вы держите в голове? Ну, не так, наверное, и много: для этого есть закладки, запоминания настроек и все такое прочее, однако, если подумать, десятка два держите наверняка: собственный сайт (если он у вас есть), адрес вашего почтового сервера, адрес одного-двух-трех поисковиков — чтобы искать те, которые не помните... ну и еще, наверное, кое-что. Я, например, отлично знаю и собственный сайт **www.ekozl.ru**, и сайт «Домашнего компьютера», и американский сайт, где лежат мои фотки, и сайт библиотеки Мошкова, где лежат мои (и не только мои) книжки, и Google, и «Яндекс», и «Википедию», и IMBD — грандиозную базу данных практически по всем существующим на свете кинофильмам, и...

Собственно, затем эти самые адреса и выдуманы, чтобы их можно было как-то помнить. Потому что на самом-то деле у каждого из этих сайтов есть адрес цифровой, так называемый IP-адрес (IP — Internet Protocol), состоящий из четырехбайтового числа, каждый байт которого записывается числом от 0 до, естественно, 255 и отделяется от следующего точкой. Ну, например, адрес сайта **www.zyxel.ru** — 194.67.28.53. Цифр в нем, правда, всего девять (три ведущие нуля пропущены за ненадобностью), однако и девятизначные цифры запоминать куда труднее, чем вышеприведенный адрес (последнее время много говорят о введении возможности назначения и, соответственно, написания интернет-адресов на локальных языках, то есть у нас это будет по-русски, скажем, ввв.зухель.ру). Мой сиюминутный IP-адрес (его всегда можно узнать несколькими способами, самый простой из которых — зайти на страницу с адресом **vip.starnet.md/myip**) — 83.237.12.43. Однако не спешите его набирать — когда соберетесь, он непременно будет другим. (О чем, впрочем, пойдет отдельный разговор.)

И вот ровно для того, чтобы не мучить всех нас запоминанием двенадцатизначных чисел (я вот помню наизусть только внутренний адрес моего модема-маршрутизатора: 192.168.1.1, но даже адрес компьютера, к нему подключенного, — не помню; впрочем, внутренний адрес и маршрутизатора, и компьютера можно всегда узнать, запустив команду ipconfig), были придуманы словесные адреса, их расшифровывают специальные DNS-серверы (DNS — Domain Name System или «Система Доменных Имен») — огромные базы данных, где хранятся соответствия словесных адресов числовым IP-адресам. Таким образом, когда вы в браузере набираете тот или иной интернет-адрес, ваш запрос первым делом идет на DNS-сервер, прописанный в настройках вашего соединения, там выясняется, какой IP-адрес соответствует набранному, и по этому числовому адресу вас уже и посылают. Все вроде бы достаточно просто.

Но — не совсем. То есть когда речь идет о серьезных, профессиональных серверах — они работают постоянно и имеют свой постоянный адрес: словесный и соответствующий ему цифровой. Когда же речь идет о домашних пользователях Интернета, если они, конечно, не потратились на специально подведенную к ним линию связи и постоянный IP-адрес (что, вообще говоря, не дешево), они по-

просту не имеют постоянного IP-адреса. При каждом соединении, скажем, по dial-up'у провайдер выдает им первый попавшийся из свободных, и если связь разорвалась, и вы прямо тут же соединились с провайдером заново, вероятность того,

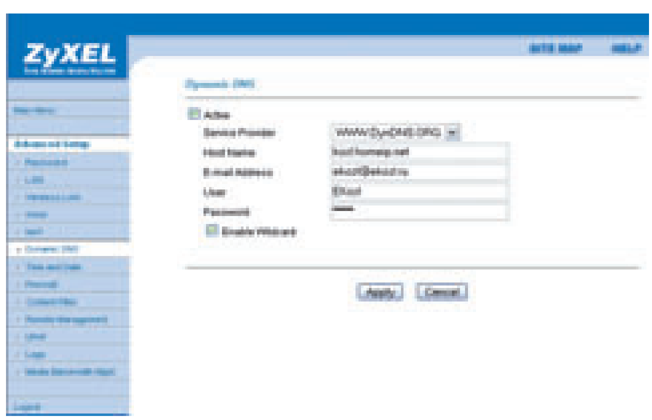


При посещении сервиса DynDNS предлагается сменить IP-адрес в базе на текущий адрес компьютера.

что вам достанется прежний IP-адрес, ничтожно мала. А уж когда вы позвоните провайдеру завтра, то можно даже и не надеяться. Когда речь идет о более современном способе связи с Интернетом — через ADSL-модем, при которой вы находитесь в Сети (если не забыли положить деньги на счет) 24 часа в сутки и 365 суток в невисокосный год, — и там IP-адреса время от времени меняются. Ну, во-первых, при любой перезагрузке модема, которую время от времени по разным причинам приходится делать; во-вторых, при каждом отключении линии, которые тоже изредка встречаются, да иной раз и просто, по причинам не вполне понятным мне, но, наверное, понятным провайдеру[1].

Это значит, что вам ничто не мешает выходить в Интернет, но к вам на компьютер никто извне попасть не может. Ну, то есть, конечно, может, ибо в любой момент нахождения в Сети у вас-таки есть IP-адрес, — однако вы никому не сможете дать его записать, поскольку он все равно скоро изменится. И тем более — не можете дать ему словесное соответствие. Так что попадают к вам на компьютер обычно разные хакеры, прочесывающие Сеть наугад или по каким-то собственным правилам.

Но вот вопрос: нужно ли вам, чтобы ваш компьютер имел постоянный IP-адрес, а еще лучше — словесный? Большинству, наверное, нет. Но некоторым — нужен. Если, к примеру, вы решили сделать собственную веб-страничку (хотя сейчас редкий провайдер не предоставляет, чаще всего — даром — такую услугу). Или если вам нужен собственный FTP-сервер, где вы будете хранить файлы, которые сможете востребовать из любой точки света, связанной с Интернетом. Или если вы, уезжая в отпуск, установили дома IP-камеру, чтобы время от времени своими глазами убедиться, что дома все в порядке, а если не в порядке — связаться с кем-нибудь из родных или друзей.



Настройки, которые требуется осуществить в ADSL-модеме, чтобы работал сервис DynDNS.

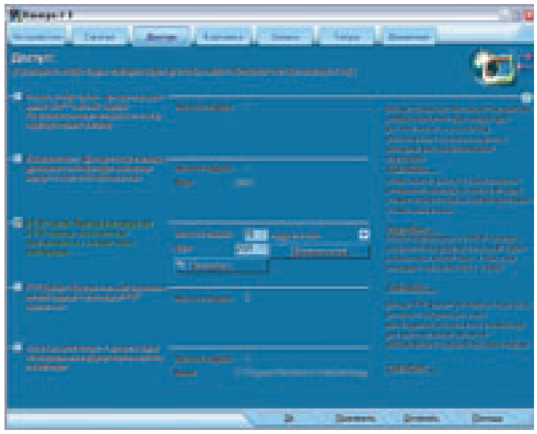
Для таких случаев в Сети существует множество сервисов под названием Dynamic DNS, DDNS или Динамический, Подвижный DNS. По большей части такие сервисы находятся в Штатах и по больше же части почему-то бесплатны (по крайней мере базовые услуги, за чуть более продвинутые уже просят денег). В качестве примера готов привести DtDNS (**www.dtdns.com**), но вы можете набрать хотя бы в Google строчку Dynamic DNS и получите несколько сотен ссылок, перебрав которые непременно найдете сервис, что вам подойдет более других.

После того, как вы зайдете на такой сервис, вас попросят зарегистрироваться и предложат выбрать, что вам надо. А надо вам… правильно! — Dynamic DNS. Вы заполните несколько граф небольшой анкеты, где укажете свой действующий мэйл и сиюминутный IP-адрес, после чего выберете из предложенного списка доменное имя, к которому прибавите то, что выдумаете для себя сами. Например, мой динамический адрес, предоставленный сервисом DynDNS звучит так: **kozl.homeip.net**, где kozl, как вы догадываетесь, я придумал сам, а homeip.net — выбрал из списка позиций на двадцать.

Впрочем, если вы наберете этот адрес, вы не увидите ничего: нужно, чтобы он был дополнен номером порта (как правило, выбираемым вами самостоятельно и от фонаря), по которому ожидает обращения годящийся для доступа из Интернета сервер, но с некоторыми исключениями, потому как мой провайдер ряд портов блокирует (такая вот забота в защите от хакеров), например, 80 и 21 (используемые по умолчанию для доступа к HTTP- и FTP-серверам соответственно) и некоторые другие. Открою секрет: если после

1 Провайдер, услугами которого пользуется автор, разрывает соединение каждые 24 часа для правильной работы системы биллинга. — *Прим. ред.*

Программа Active WebCam имеет встроенный HTTP-сервер.



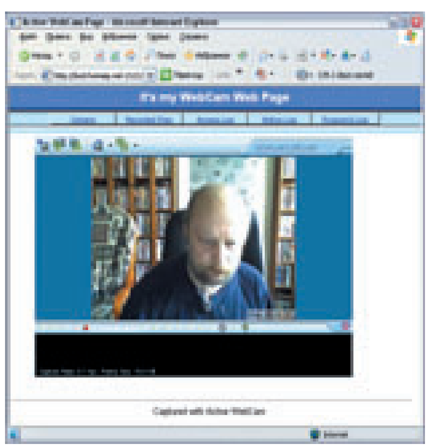
адреса набрать двоеточие и номер порта 2121, вы сможете увидеть видеокартинку — меня за компьютером, однако это бывает только, когда включен компьютер и включен сервер видеокамеры, то есть не так и часто. Тут же, наверное, стоит коснуться программы Active WebCam. Она обнаруживает в вашей системе и даже в вашей локальной сети все подключенные видеокамеры, позволяет либо выбрать любую, либо опрашивать все по очереди и организует HTTP-сервер, к которому, через назначенный вами порт, и можно будет обращаться извне. Эта же программа предлагает собственный Dynamic DNS, правда — не за бесплатно.

Дальше дело происходит таким приблизительно образом (на деле — гораздо более сложным, но это не принципиально): некая программа, называемая клиентом обновления, соединяется с сервером выбранного вами сервиса и сообщает ему ваш сиюминутный IP-адрес, который и подставляет связанная с DNS-серверами служба DDNS. Эта самая некая программа проверяет ваш IP-адрес, как минимум, после каждого рассоединения с провайдером, но и еще по разным правилам, в числе которых вы сами можете задать определенный отрезок времени.

Эти специальные программы тоже лежат в Сети в невообразимых количествах, и уж наверняка ссылок на них будет полно на сайте того сервиса, который вы для себя выберете, но если захотите чего-то другого, снова наберите в Google «IP Update Clients» и повыбирайте-поисследуйте.

Итак, вы получили словесный адрес плюс номер порта того или иного сервера, установленного на вашем компьютере, а клиент обновления и служба Dynamic DNS следят, чтобы он соответствовал вашему реальному IP-адресу. Но, понятное дело, для этого ваш компьютер должен быть все время включен. Что не всем и не всегда нравится, особенно, если надо отъехать в отпуск на несколько недель.

Но если вы сидите в dial-up'е — вряд ли вам удастся этого избежать. С другой стороны, даже в случае золотого провайдера, вряд ли постоянное соединение продержится столь долго. Другое дело — ADSL. При таком соединении с Интернетом есть все шансы, что ваш модем будет держать постоянную связь неделями и месяцами, а если она по внешним причинам вдруг прервется — восстановится автоматически. И вот в этом случае уже можно исхитриться обойтись без постоянно включенного компьютера: ADSL-модемы у большинства серьезных производителей, таких как US Robotics, ZyXEL, D-Link выпускаются не только (и даже не столько) как отдельные модемы, но объединяются с маршрутизаторами (а часто еще и с беспроводными — Wi-Fi — точками доступа). Если вы приобретаете подобный «комбайн», вы можете подключать к нему, независимо от компьютера, разные самодостаточные сетевые устройства — например, файл-серверы (один из которых я описал в «Скобяных изделиях» апрельского номера журнала) со встроенными FTP-серверами, принт-серверы или IP-видеокамеры. Они получают через маршрутизатор собственный внутренний IP-адрес, обычно имеют собственный веб-интерфейс, работают через назначенный вами порт и прекрасно себя чувствуют независимо от того, включен ваш компьютер или выключен.



То есть, подключив к одному гнезду «комбайна» FTP-сервер, к другому — IP-видеокамеру, вы смело можете выключать компьютер и отправляться в отпуск или в командировку: из любой интернетизированной точки Земли вы вроде бы теперь можете смотреть за тем, что происходит у вас в квартире или обмениваться файлами с FTP-сервером. Но как без компьютера, без клиента обновления, решать проблему динамического DNS?

Производители «комбайнов» подумали об этом и встроили клиенты обновления прямо в свои устройства. Два с лишним десятка модемов-маршрутизаторов от ZyXEL'а (их список находится по адресу **zyxel.ru/content/support/knowledge-base/KB-1257**) и около десятка от D-Link имеют договор на постоянное обслуживание с Dynamic DNS сервисом DynDNS (**www.dyndns.org**), и все, что вам останется после того, как вы бесплатно там зарегистрируетесь и выберете доменное имя, — это включить соответствующую галочку в веб-интерфейсе маршрутизатора да настроить внутренний файрвол, если, конечно, вы им пользуетесь. Не скажу, что эти настройки элементарны (особые проблемы возникали у меня при попытке попасть по динамическому адресу на собственный компьютер: извне он виделся, а изнутри — нет), однако, вполне посильны. На уже упомянутой страничке ZyXEL'а есть даже специальный PDF-файл с подробностями настроек, а также подробно расписанной инструкцией по регистрации на сервисе DynDNS, которая вполне может пригодиться слабознающим английский язык, поскольку все вопросы на сайте, как не трудно догадаться, задаются исключительно на английском.

Я не хочу сказать, что другие производители не включили возможность Dynamic DNS в некоторые из своих устройств — просто не исследовал этот вопрос настолько широко, однако, если вы решите выбрать себе ADSL-модем-маршрутизатор от какой-то другой фирмы, вы уже будете знать, на что при выборе — в числе прочего — обратить внимание.

Просмотр изображения с камеры можно осуществлять через обычный браузер как из Интернета, так и из локальной сети.



Илья Шпаньков
ilya.shpankov@gmail.com

Независимая экспертиза

Благодаря появлению Интернета практически в каждом доме, где есть компьютер, мы получили уникальную возможность общаться со всем миром, не выходя за порог собственной квартиры.

В реальной жизни мы привыкли, что подстерегающие нас опасности всегда находятся вне стен нашего жилища, но, подключаясь к Всемирной сети, мы, сами того не желая, даем злоумышленникам шанс проникнуть в нашу маленькую крепость. Конечно, всевозможные вирусы и шпионские программы не могут причинить лично нам реального вреда, но они разрушают наш виртуальный дом, который не менее дорог, чем настоящий. Потеря каталогов с домашними фотоархивами или рабочими файлами, исчезновение годами собираемой фонотеки равносильно последствиям визита домушника. Ну а крах операционной системы, инициированный миниатюрным вирусом, можно сравнить лишь со стихийным бедствием, после которого все здание придется возводить с нуля.

Впрочем, не все так грустно. Рачительный хозяин всегда предусмотрительно защитит свой компьютер соответствующим программным обеспечением, способным предотвратить любые попытки проникновения или вирусные атаки. К сожалению, нередки случаи, когда меры защиты недостаточны и зловредные программы все-таки пробираются сквозь выставленный заслон и превращают работу на компьютере в сущий ад. В этом случае требуется вмешательство извне, так как системные файлы могут быть поражены «цифровой заразой», не позволяющей провести «дезинфекцию» из загруженной операционной системы. Существует масса способов провести подобную «независимую экспертизу» на наличие вирусов с помощью так называемых «Спасательных дисков» (Rescue disk), но, как это нередко бывает в жизни, в самый неподходящий момент оказывается, что подобного диска нет в наличии, да и не факт, что слегка устаревшее ПО на нем сумеет обнаружить зловредный код, ежедневно совершенствуемый своими неугомонными авторами. Впрочем, без паники: выход есть даже из такой казалось бы фатальной ситуации, и поможет нам в этом Live-CD Knoppix, загружаемый в считанные минуты прямо из CD-привода. Именно он станет тем самым специализированным спасателем, что поможет нам справиться с нашествием виртуальной нечисти. Но для начала — немного теории.

Особенность Knoppix в том, что эта операционная система размещена на оптическом носителе, а для взаимодействия с компонентами компьютера использует виртуальную память. Для нашего случая

это подходит как нельзя лучше, так как подобная система неуязвима для вирусов, не способных «записаться» на CD, но данное ограничение распространяется и на антивирусные программы, требующие инсталляции, в процессе которой все необходимые для работы файлы размещаются в системных каталогах. Итак, мы определили один важный критерий для выбора «лечебного» приложения: программа должна уметь работать без привязки к системным каталогам. Другая проблема — очень не хотелось бы повторять всю процедуру превращения Knoppix в спасательный диск каждый раз, когда в этом возникнет необходимость. Для ее решения мы используем встроенные возможности самого Knoppix, позволяющие размещать часть данных на внешнем USB-накопителе. В данной статье все операции будут проводиться с использованием Knoppix Live-CD HomePC Edition, который вы могли получить с журналом «Домашний компьютер» #11 за прошлый год, но если у вас его не оказалось — можете взять любой другой CD или DVD (**www.knoppix.net**), но не ниже версии 4.0. Теперь, когда четко определен круг предстоящих задач, можно переходить к практической реализации, предварительно загрузившись с Knoppix Live-CD или DVD.

К сожалению, все антивирусные программы для Linux от именитых разработчиков нам не подходят, так как устанавливаются в системные каталоги, что, как мы выяснили, в нашем случае неприемлемо. Поэтому воспользуемся менее известным в широких кругах (но не уступающим по профессиональным качествам своим коллегам) программным продуктом от компании BitDefender (**www.bitdefender.com**), свободная версия которого отвечает нашему главному критерию: способна работать без установки в системные каталоги. Для этого нужно загрузить с официального сайта пакет с программой (**www.bitdefender. com/en/ Main/view/Download-Free-Products.html**) и сохранить его в домашнем каталоге. Из трех вариантов предлагаемых к загрузке файлов — с расширением RPM, RUN или DEB — нам подходит второй, так как остальные пакеты предназначены для стационарно установленных операционных систем. Для загрузки лучше воспользоваться контекстным меню правой кнопки мыши, выбрав пункт «Сохранить содержимое как…» (рис. 1). Размер пакета небольшой — 4,2 Мбайта, поэтому процесс будет не очень долгим даже при модемном подключении.

Следующий этап — подготовка места на USB-накопителе (в качестве которого мы используем обыкновенный флэш-брелок) для установки программы. Поместим USB-устройство в соответствующий разъем и, после его автоматического распознавания системой, не забудем подключить и перевести в режим чтения-записи[1]. Далее создаем образ домашнего каталога на флэш-накопителе, воспользовавшись пунктом «Создание KNOPPIX-образа на диске» (Create a persistent KNOPPIX home directory)[2] в меню KNOPPIX, указав в качестве раздела тот, что находится на флэш-брелоке (в данном случае это uba1).Чтобы процесс не слишком затягивался, лучше указать не очень большой размер — вполне достаточно 50 Мбайт. На этом подготовительные действия окончены — переходим к собственно инсталляции.

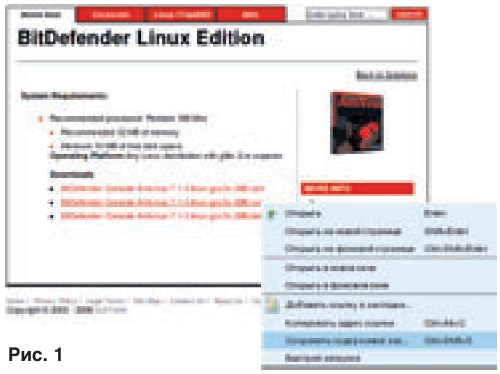


Рис. 1



Рис. 2

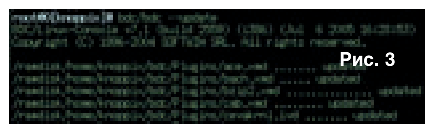


Рис. 3



Рис. 4

Обновление антивирусных баз

Если по каким-то причинам вы не можете провести автоматическое онлайновое обновление антивирусной базы BitTorrent, разработчики предусмотрели альтернативный способ: чтобы вручную «освежить» программу, можно любым доступным способом загрузить с сайта разработчиков (**www.bitdefender.com/site/Main/view/Free-Products-Updates.html**) еженедельно обновляющийся архив cumulative.zip и в распакованном виде сохранить его на том же флэш-брелоке, например, в каталоге cumulative. После загрузки Knoppix открываем root-консоль и проделываем следующие операции:

```
cp --reply=yes /mnt/uba1/cumulative/* bdc/Plugins/
chown root:root bdc/Plugins/*
chmod 644 bdc/Plugins/*
```

Теперь BitDefender готов к борьбе с самыми новыми вирусами.

Краткий экскурс по командам

Поскольку в данном случае управление антивирусом осуществляется из консоли, предлагаю ознакомиться с кратким описанием наиболее необходимых консольных команд (для описанных в статье действий приведенного набора вполне достаточно):

Команда	Описание	Использование
cd	Переход в указанный каталог	cd [каталог_назначения]
cp	Копирование данных	cp [источник] [назначение]
rm	Удаление данных	rm [файл или каталог]
ls	Просмотр содержимого каталога	ls или ls [каталог]
mc	Запуск файлового менеджера	mc

Также все команды обладают большим списком дополнительных опций, которые вы можете просмотреть, выполнив команду с префиксом --help. Например: **cp --help**

Для ознакомления с руководством введите перед ее именем команду man. Например: **man cp**

---

1 Более подробно все стандартные операции с Knoppix описываются в журнале ДК 11_2005 в статье «Первые шаги», а также по адресу **dk.compulenta.ru/offline/2005/113/239941**.

2 В скобках дано английское название пунктов меню, используемое в других версиях Knoppix Live-CD/DVD.

Открываем root-консоль из меню KNOPPIX и вводим команду **sh *.run** (звездочкой мы заменили название пакета, чтобы не вводить его вручную). Ознакомившись с лицензионным соглашением (пролистывать текст можно с помощью клавиши «Пробел») набираем слово accept, чтобы продолжить инсталляцию. Программа предложит указать каталог для установки, и мы введем имя нашего домашнего каталога /home/knoppix (рис. 2), нажмем клавишу Enter и… все. Дальнейшая установка пройдет автоматически и практически мгновенно. Можно переходить к следующему этапу — настройка нашего нового «охотника за вирусами». Сразу хочу предупредить, что все антивирусные программы для Linux работают в текстовом консольном режиме, поэтому приготовьтесь почувствовать себя немного настоящим «хакером».

В первую очередь необходимо провести онлайновое обновление антивирусной базы: снова открываем root-консоль и вводим команду **bdc/bdc --update** (рис. 3). Естественно, для этой важной процедуры компьютер должен быть подключен к Интернету. Через некоторое время получаем сообщение об успешном завершении обновления и сможем приступить к собственно поиску и искоренению «цифровой заразы». Существует довольно много дополнительных опций, позволяющих более гибко использовать данную антивирусную программу, но мы для начала выбираем самый обычный вариант с автоматическим поиском и удалением зловредного кода, а эксперименты лучше провести самостоятельно, ознакомившись со списком доступных опций (команда **bdc/bdc --help**) или с документацией к программе в каталоге bdc/doc.

Прежде чем начать проверку файлов и папок, необходимо подключить и перевести в режим чтения-записи те разделы жесткого диска, на которых будет осуществляться проверка, — не будем забывать, что Knoppix обладает некоторыми «причудами» в плане обеспечения сохранности данных на диске, что, впрочем, весьма полезно при «охоте на вирусы». После этого опять же в root-консоли вводим команду **bdc/bdc /mnt/hda1/windows --delete** (рис. 4), которая запустит процесс сканирования и удаления всех зараженных вирусами файлов в том каталоге, который указан после имени программы (в нашем примере это /mnt/hda1/windows). Впрочем, не обязательно сразу удалять файлы — использование вместо **--delete** параметра **--disinfect** укажет программе не удалять, а лечить (при наличии возможности) зараженные файлы. Вот, собственно, и все. Таким же образом (а также используя другие опции работы программы) можно очень легко вычистить «заразу» из любого указанного вами каталога или отдельного файла.

Но я чувствую, что у вас возникли некоторые вопросы по ходу работы? Да, я понял: почему я в примере использовал каталог Windows, ведь антивирусная программа предназначена для Linux-систем? Ответ прост: антивирусная программа BitDefender универсальна и одинаково хорошо справляется со всеми известными (на момент обновления антивирусной базы) вирусами, созданными практически для любых операционных систем, работающих на архитектуре x86, и способна обнаруживать их в любом доступном месте — в почте, архивах, изображениях и т. д. Оъединив Knoppix, антивирусную программу и флэш-брелок, мы получили уникальный инструмент для борьбы с вирусами практически на любом компьютере. Только не забудьте при следующем старте Knoppix заранее подключить USB-накопитель и ввести команду загрузки knoppix home=scan, чтобы заранее подключить внешние данные.

редактор
Антон Кузнецов
kans@homepc.ru



Остап Мурзилкин
ostap-murza@narod.ru

Откройте кран!

За минувшее время компьютерные игры научились многому: рассказывать интересные истории, поражать невероятной графикой, шевелить искусственно-интеллектуальными мозгами, захватывать телефонные линии, доводить людей до самоубийства и во всемирных масштабах повышать спрос на очки, средства от похудения и китайскую лапшу. Они не научились только одному — самостоятельно приходить к нам в гости (можно по предварительному звонку), усаживаться поудобнее на жестком диске и, собственно, завязывать отношения.

Увы, игрокам нынче все приходится делать самим: выглядывать за окно, чтобы в кои-то веки выяснить время года, одеваться по погоде, вяло шевеля атрофированной мускулатурой, плестись за новой компьютерной игрой, вступать в контакт третьего рода с продавцом-пришельцем, отвоевывать у него заветное программное обеспечение и короткими перебежками по враждебной планете возвращаться в свою берлогу. К счастью, шагающий семимильными шагами прогресс скоро расправится с этим возмутительным пережитком прошлого: благодаря цифровой дистрибуции (digital distribution) выходить из дома игрокам в будущем станет совсем необязательно. Хороший Интернет постепенно сведет взаимодействие с внешним миром к минимуму.

НЕ ВЫХОДЯ ИЗ ДОМА

Цифровая дистрибуция — явление, в общем-то, немолодое. Некоторое время назад она заставила дрогнуть музыкальную индустрию, а теперь вот всерьез решила изменить индустрию видеоигр. Ведущие западные издательства осваивают сетевую модель распространения своей продукции. Электронная торговля развивается с каждым годом, и игровой индустрии грозит стать одним из лакомых кусков этого пирога. По данным маркетологов из организации IDC, объем рынка цифровой дистрибуции игр в 2004 году составил 120 млн долларов, в 2005-ом эта сумма выросла до 250 млн, а в 2007-ом ожидается и вовсе фантастическая выручка — 763 млн долларов. По прогнозам аналитиков, в скором будущем онлайн-дистрибуция отвоюет у привычной розничной торговли 30% рынка.

Что представляет из себя электронное распространение игр? Вместо того чтобы идти в ближайший универмаг, покупатель подключается к Интернету, заказывает интересующий его товар у контент-провайдера (среди крупнейших — Steam, Direct2Drive, TotalGaming.net, GameTap, Game xStream и Xbox Live Arcade, о которых ниже), оплачивает покупку с помощью кредитной карты или виртуальных денег, после чего соединяется с сервером и блаженно потягивает кофе, пока желанное скачивается на его компьютер.

В общем-то, ничего революционного: те же методы уже освоили операторы

мобильных развлечений, распространители shareware-программ, торговцы классическими хитами конца прошлого века и воротилы музыкальной и киноиндустрии. Но несколько событий в околоигровом мире последних лет заставили говорить о цифровой дистрибуции серьезно. Пионером прогресса стала игра Half-Life 2 студии Valve. Чтобы избежать давления издателя и максимизировать собственные доходы, разработчики использовали комбинированную модель дистрибуции: пока Vivendi Universal продавала лучший шутер человечества в самых обыкновенных магазинах, самые ленивые игроки имели возможность скачать новый Half-Life 2, не выходя из дома — через онлайн-службу Steam. Несмотря на скепсис журналистов, аналитиков и самих потребителей, метод оправдал себя: продажи через Steam составили миллион копий, что равняется 25% всех продаж игры. Иначе говоря, независимым разработчикам из Valve удалось перехватить инициативу у крупного издателя и не пришлось делиться честно заработанными деньгами с паблишером и кровожадными розничными торговцами. После такого головокружительного успеха на Steam началась яростная торговля модификациями к обоим частям Half-Life. К Valve моментально поспешили примкнуть такие известные студии, как Arcane (фэнтези-экшен Dark Messiah of Might & Magic), Frozenbyte (аркада Shadowgrounds), Ritual Entertainment (Sin II Episodes), Strategy First (целая флотилия исторических стратегий) и Remedy (психологически триллер Alan Wake). На Steam нашлось прибежище и для маленьких авторских игр — Rag Doll Kung Fu и Darwinia.

Другая предпосылка к буму онлайн-дистрибуции — ажиотаж вокруг консолей нового поколения. Microsoft, чтобы поддержать Xbox 360, вложила немало денег в онлайн-сервис Xbox Live Arcade; Nintendo сделала ставку на свою службу Wi-Fi Connection, а Sony заикнулась о цифровой дистрибуции своих игр через некий Hub.

Почти одновременно в секторе электронной торговли видеоиграми обозначили свое присутствие главные действующие лица индустрии. Electronic Arts запустила EA Downloader, собственный сервис появился у Ubisoft, а корпорация Microsoft договорилась с израильским контент-оператором Extent о продаже через Интернет нержавеющей классики вроде Age of Empires. Тем не менее, основные продажи приходятся на долю настоящих титанов онлайн-дистрибуции — Yahoo!, IGN и Turner Broadcasting Systems.

ОСНОВНЫЕ ИГРОКИ

Задолго до Steam-прорыва существовал (и вполне успешно продолжает существовать и поныне) онлайн-сервис Direct2Drive медиахолдинга IGN Entertainment. Сотни игр от десятков крупнейших издателей, оперативность «доставки», регулярное обновление лотов, надежность (всегда можно проинсталлировать игру вновь, сделать CD-образ, возобновить прерванную закачку) и огромная популярность принадлежащих все той же империи развлечений ресурсов вроде IGN.com и GameSpy.com превратили Direct2Drive в один из мощнейших каналов цифровой дистрибуции. Издатели с радостью доверяют IGN свои игры, ведь рано или поздно держать определенный товар на прилавках становится невыгодно и невозможно, а онлайн-распространение не требует затрат на тиражирование, упаковку и распространение продукции в магазинах. В некоторых случаях — так, например, было с Myst V — цифровая дистрибуция приносит даже больше прибыли, чем розничная торговля.

Второй по счету идет служба GameTap Broadband Entertainment Network, вышедшая на онлайн-орбиту осенью 2005 года. Помимо работы с актуальными франшизами (Splinter Cell, Beyond Good & Evil) Game Tap держит в своем арсенале три сотни классических произведений для PC и палеозойских приставок и готовит к выпуску еще около тысячи наименований. Покупать





Будущее цифровой дистрибуции мы уже видим, но расслабляться еще рано…

старичков Commodore 64 или SEGA Mega Drive вовсе не обязательно — все, что можно скачать с сайта **www.gametap.com**, гарантированно загрузится на персональном компьютере. Создатели сервиса так уверены в своей неотразимости, что осмелились ввести ежемесячную дань с посетителей в размере пятнадцати долларов. Народ не ропщет.

Другой участник отчаянной экспедиции в неизведанное — принадлежащий компании Stardock сервис Total-Gaming.net. Сюда не заглядывают крупные издатели и не привозят в бронированных инкассаторских машинах огромные деньги, зато здесь комфортно чувствуют себя производители бюджетных, но не лишенных обаяния игр — стратегии Celtic King, боевика Chrome: SpecForce, аркады Chicken Shoot, адвенчуры Daemonica и сотни других не способных выжить в рознице проектов.

После успеха Steam на рынке с интенсивностью грибов после дождя стали появляться проекты-подражатели. Знакомьтесь, близнецы-братья StreamFlow и Game xStream. Первый пока ничем не отметился, а вот второму есть, чем похвастаться: уже подписан контракт о цифровом издании шутера-легенды Prey от 3D Realms, а подразделение Movie xStream укрепилось на стратегической высоте в секторе электронной торговли кино.

От прогрессивной молодежи не желает отставать и аксакал Electronic Arts. Но сервис под названием EA Downloader был запущен в спешке — кроме пары аддонов к Battlefield 2, кучке дежурных обновок для Sims 2 и mission-pack'a Black & White 2, нестабильной работы серверов и скудного вида дизайна сайта новорожденная служба онлайн-доставки компьютерных игр пока ничего предложить не в состоянии.

Через перспективный сервис Xbox Live Arcade намерена торговать Xbox360-причиндалами и вездесущая Microsoft. Здесь доступны игры для суперконсоли, которым попросту нечего делать на прилавках магазинов — ретропроекты, паззлы, простые аркады, успевшие состариться хиты былых дней и такие необычные товары, как новые квесты, оружие, заклинания, миссии, модели машин и другие геймплей-расширения для любимых игрушек. В апреле этого года Microsoft поделилась планами об официальном запуске чудо-консоли Xbox 360 и в Восточной Европе, к которой принадлежит и Россия. Премьера состоится не раньше, чем через год, но вполне может быть, что онлайн-сервисы Xbox Live!, Xbox Live Arcade и Xbox Marketplace приглянутся и отечественным игрокам.

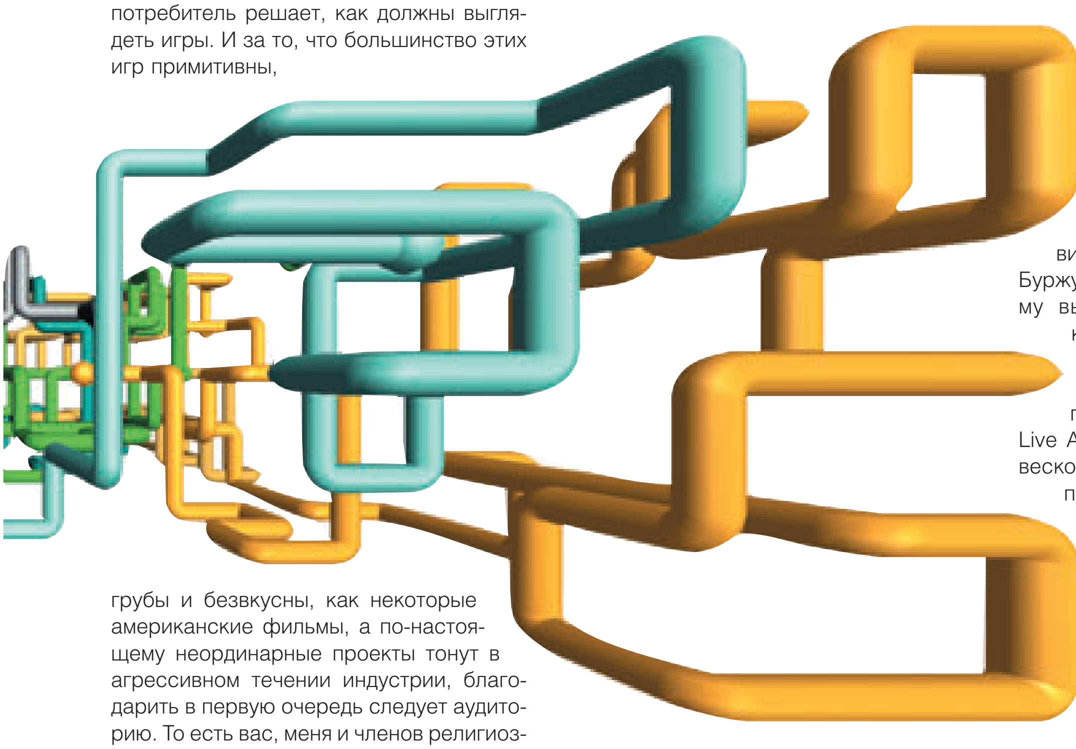
Байты дегтя в бочке меда

Какой бы очаровательной ни казалась идея окончательного и бесповоротного перехода на онлайн-дистрибуцию, контрольное взвешивание всех pro et contra дает понять, что эра цифрового распространения игрового контента в силу ряда сдерживающих факторов и недостатков существующей сегодня системы во всем мире наступит еще не скоро. Компьютерные игры нынче не страдают дистрофией — среднее индустриальное чадо «рождается» весом в один-два гигабайта. Умножьте рамзер дистрибутива на стоимость одного мегабайта трафика у региональных провайдеров и ужаснитесь. А ведь еще нужно заплатить за саму игру... Сбегать в магазин по-прежнему легче. А какие нужны серверы, чтобы обеспечить такой поток информации? Невольно вспоминается ноябрь 2004 года, когда выход в онлайн-плавание Half-Life 2 закончился массовыми самоубийствами серверов Steam, не выдержавших напора клиентов. Другой грех цифровой дистрибуции — морока с виртуальными транзакциями. Чтобы заказать игру через Интернет, высокоскоростного канала (загрузка одной игры с Direct2Drive может длиться от 30 минут до 8 часов, а скорость обмена данных при этом оставляет желать лучшего) и ангельского терпения подчас недостаточно — нужно, чтобы провайдер цифровых развлечений разделял ваши взгляды на то, каким платежным средствам можно доверять, а каким нет. Например, Direct2Drive признает исключительно Visa, MasterCard, American Express и Discover. По правде сказать, процесс приобретения игр в Интернете сегодня запутан, как система водопроводных труб, о которых покупатель воды (игр), в принципе, не должен задумываться — его дело просто поворачивать вентиль крана (интересно, что игровые контент-провайдеры очень любят подобные ассоциации).

НОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ СВОБОДЫ

Онлайн-дистрибуция — это не только устранение лишних телодвижений ленивых игроков, но и шанс для всех независимых разработчиков. Шанс хоть как-то, но разбавить серую массу конвейерных игр-для-казуалов, игр-по-лицензиям и игр-блокбастеров действительно оригинальными проектами, которые при сложившейся сегодня на рынке ситуации выжить просто не в состоянии. В наш тяжелый век мало разработать гениальную игру. Нужно еще сделать возможной ее

встречу с игроком. Самостоятельно напечатать пару сотен тысяч болванок, наклеить на каждую сексапильную картинку (массовый потребитель это любит), заточить в коробочку и договориться с ритейлерами — задачи, мягко говоря, нереальные. Этим, как и всесторонней поддержкой разработчика на стадии девелопмента, должен заниматься издатель. Но он — вот беда! — нашего Левшу в упор не видит, потому что прекрасно знает первое правило выживания на рынке: «Не связывайся с авторскими играми — они приносят одни убытки, их не переваривает розница, они загонят тебя в могилу!» Не стоит осуждать прагматичного бизнесмена: он не хочет рисковать и предпочитает вкладывать свои деньги в прибыльные проекты. А старую истину, что спрос рождает предложение, еще никто не отменял. Проще говоря, именно массовый потребитель решает, как должны выглядеть игры. И за то, что большинство этих игр примитивны,



грубы и безвкусны, как некоторые американские фильмы, а по-настоящему неординарные проекты тонут в агрессивном течении индустрии, благодарить в первую очередь следует аудиторию. То есть вас, меня и членов религиозной секты «Counter-Strike рулит».

У авторских игр и их независимых разработчиков в такой ситуации два выхода. Первый — приспособиться к требованиям рынка, пойти на компромисс с издателем, умерить новаторский пыл и стать ближе к народу (читай — «опопсеть»). При том остаться авторскими и независимыми невозможно, если, конечно, вас зовут не Питер Молинье, а издатели не выстраиваются в очередь на собеседование перед вашим шикарным офисом в Surrey Research Park. Впрочем, второе решение — искать спасение в цифровой дистрибуции. Клиентам Steam или Game xStream вообще необязательно иметь дело с розничными торговцами и издателями, склонными навязывать свое видение игр, а вся (ну, почти вся) выручка от продаж программного обеспечения через Интернет идет к разработчику — в противовес ощутимым финансовым «осадкам» в вендорских и паблишерских карманах в случае с розничной схемой. Цифровая дистрибуция уже помогла состояться таким артхаусным проектам, как Darwinia и Rag Doll Kung Fu — классической «левой резьбе», в которую кроме нескольких сотен журналистов (по долгу службы) и пары десятков тысяч отчаянных ценителей никто и не играл. Стоит ли говорить, что среди розничных торговцев такие интеллигентные лица вообще бы не появились? При всем том, онлайн-дистрибуции не чураются и уверенные в своей «блокбастерности» проекты — психологический триллер Alan Wake финской студии Remedy (авторов дилогии Max Payne) и гламурная адвенчура Dreamfall: The Longest Journey скандинавской компании Funcom. Первая игра уже забронировала билет на мирном бронепоезде Steam, вторая же воспользовалась услугами местного оператора askInet AG. В обоих случаях цифровая дистрибуция будет сочетаться с традиционной розничной моделью распространения.

Кроме того, онлайн-дистрибуция позволяет продлить жизнь подопечных игр с помощью аддонов, модов, специальных геймплей-патчей и других приправ, которые вы никогда не увидите на прилавках магазинов, зато в изобилии найдете в Сети. Неглупые люди из компании Bethesda, посадившие на Oblivion-иглу два миллиона человек, нашли оригинальный способ избавления клиентов от ломки: платные квесты для The Elder Scrolls IV, которые можно оплатить и тут же получить через Интернет. На онлайн-прилавках уже появились две новые сюжетные ветки к главной ролевой игре года и… красивая броня для геройской лошади. А Electronic Arts тем временем приготовила целую обойму микроаддонов к сверхпопулярному тактическому боевику Battlefield 2 — по десять долларов за штуку, и так — раз в месяц. Аналогичная судьба постигла и многочисленные expansion-pack'и к непотопляемым The Sims 2. Расширение под названием Holiday Party Park стоит немыслимые четырнадцать долларов. Не много ли за сорок новых видов стульев, шкафов и унитазов? Буржуазные игроки так не думают. Пальму вымогательства держит зловещая корпорация Microsoft, которая в рамках своей борьбы за мировое господство уже обнародовала планы распространения через Xbox Live Arcade маленьких, но приятных довесков к свежим Xbox360-релизам. Например, оружия для шутеров, машинок для гонок, заклинаний для ролевых игр, карт, миссий и квестов — для всего. Цена предельно символическая — 30–50 американских сребреников. Видимо, в Microsoft знают и любят анекдоты про Раскольникова, измерявшего жизни старух-процентщиц в рублях и червонцах.

Подобное распространение скромных доз контента, казалось бы, не имеет никакого отношения к чистому искусству и предназначено исключительно для выколачивания денег из потребительского кошелька. Моддеры (игроки-фанаты, занимающиеся изготовлением модификаций любимых игр) думают иначе. Для них цифровая дистрибуция — реальный шанс показать свои моды огромной аудитории (в 2005 году на Steam было зарегистрировано шесть миллионов учетных записей и угроблено десять милли-



онов гигабайт трафика), получить работу в геймдеве и обогатиться. Так произошло с известной любительской модификацией Garry's Mod для Half-Life 2 — некогда доступная для свободного скачивания, эта игра теперь стоит десять долларов на **www.steampowered.com**. Ровно половина денег, по условиям сделки, достанется авторам мода, столько же — уйдет к Valve. Автор Garry's Mod признался, что вместе с финансами у него появился стимул совершенствовать свою игру. Если так пойдет и дальше, то вклад цифровой дистрибуции в развитие моддерского комьюнити окажется неоценимым: любительские команды получат финансовую подпитку, качество производимого ими программного обеспечения возрастет, а армия независимых разработчиков будет расти и расти.

По цифровым венам онлайн-дистрибуции несется кровь свежих идей. Компании Valve Software, Ritual Entertainment, Atari и Remedy решили скрестить свои игры с концепцией телесериалов и вывести, таким образом, новый жанр. Новая игра в семействе Half-Life носит издевательское название Half-Life 2: Episode 1, а Sin Episodes рассчитана на несколько связанных меж собой общей сюжетной канвой эпизодов. Разумеется, разработчиками движет не здоровое чувство наживы, а любовь к игрокам — выпуская по недоигре раз в полгода, они обязуются внимательно мотать пользовательские отзывы на ус своего главного дизайнера, Ричарда «Левелорда» Грея и делать работу над ошибками, не отходя от кассы. Пятый по счету Alone in the Dark разработчики из французской студии Eden Games планируют разбить на неназванное количество короткометражных отрывков по сорок-пятьдесят минут каждый. Действие всякий раз будет обрываться в кульминационный момент, поэтому любителям игрового мыла не останется ничего, кроме как послушно ждать следующего выпуска любимого ужастика. Для страдающих амнезией игроков заботливые разработчики даже придумали «краткое содержание предыдущих серий» в начале каждой новой главы. Для полного синдрома «ситкома» не хватает разве что рекламных пауз и бразильских актеров на озвучке. Вопрос времени, не сомневайтесь. Вероятно, такого же поворота событий можно ждать и от сверхъестественного экшена Alan Wake, разработчики которого, по собственным признаниям, вдохновлялись «мылом» X-Files и Twin Peaks.



У девушек-героинь Dreamfall: The Longest Journey и Sin Episodes: Emergence найдутся поклонники и при цифровой модели распространения игр, и без нее.

ПЕРЕМЕНЫ НА ВОСТОЧНОМ ФРОНТЕ

Тем временем, господа присяжные заседатели, сковавший онлайн-дистрибуцию в России лед тронулся. Весной компания «Бука», перехватившая эстафету дружбы с Valve Software у «Софт Клаба», объявила об открытии уральского Steam-филиала. Контент-оператором стал знаменитый интернет-ресурс **reborn.ru**. А значит, теперь обладатели лицензионных версий Half-Life 2: Deathmatch, Counter-Strike: Source и игр от партнеров Valve с зарубежных серверов этой компании будут перенаправляться на екатеринбургский контент-сервер. Обновлять, закачивать и сражаться в любимые шутеры по местной сети не только удобно, но и дешево — создатели сервиса гарантируют льготный трафик. К сожалению, пока Steam-услуги действуют лишь для пользователей провайдеров упомянутого региона, но ведь все еще впереди, не правда ли?

Однако по странному стечению обстоятельств сегодня далеко не в каждой семье имеется компьютер с выделенной линией в Интернет, да и виртуальные деньги в нашей стране не то чтобы в ходу. К тому же, русскому человеку, по данным проведенного нами специально для этой статьи соцопроса, онлайновая дистрибуция представляется чем-то вроде торговли котом в мешке — с той лишь разницей, что торговца домашними животными можно поколотить и заставить обменять товар (скажем, на щенка в коробке), а вот с неосязаемыми интернет-дилерами обратную связь установить не удастся. Эти печальные моменты тормозят развитие цифровой дистрибуции: пока что единственный возможный в России игровой онлайновый бизнес — это продажа небольших shareware-продуктов размером от 5 до 50 мегабайт за чисто символические 3–6 долларов. Рогом изобилия тут и не маячит: мобильные операторы вроде Playmobile.ru зарабатывают гораздо больше. Но рынок растет. Самый успешный игрок это, пожалуй, компания Alawar Entertainment, за семь лет своего существования прошедшая путь от начинающего разработчика казуальных игр до крупнейшего издателя и контент-провайдера всея .Ру. Средняя цена на продукцию компании Alawar колеблется в районе 100 рублей, а большинство игр весит не больше десяти мегабайт, кото-

рые не съедают заживо годовые запасы трафика и доступны большинству компьютеризированных соотечественников уже сейчас.

Если в shareware-сегменте все спокойно, то о распространении через Интернет «полноценных» игр речи пока не идет. А если идет, то шепотом. Если прислушаться, в этом шепоте можно различить голос Сергея Орловского — главы самой успешной в российской индустрии компании Nival Interactive. В середине октября прошлого года «Нивал» организовал пресс-конференцию в гостинице «Националь», где и была выложена колода козырей на ближайшие годы. Кроме обещаний развивать издательскую, дистрибьюторскую, продюсерскую и «просто» девелоперскую деятельности, прозвучало весьма интересное заявление: в ближайшие несколько лет локомотив отечественного геймдева намерен выйти на рынок онлайн-распространения игр. В своем выступлении Сергей назвал переход на новые каналы распространения мощным трендом, предсказал скорое изменение механизмов работы с конечным потребителем, небывалый успех Half-Life 2 и Steam обозначил началом новой эры и заявил о готовности Nival занять свою нишу на зарождающемся рынке. Будущее, по данным Орловского, наступит через два года.

Не стоит забывать и о темпах развития Интернета в России. В конце 2005 года каждый шестой россиянин (в переводе в попугайские крылышки — более двадцати миллионов граждан) стал активным интернет-пользователем, при этом точных данных о количестве плавающих в Сети подростков — основных потребителях онлайновых благ — нет ни у кого. Наиболее компьютеризированным городом остается Москва: здесь Интернетом регулярно пользуются 42% совершеннолетнего населения города, то есть примерно три с половиной миллиона человек. Почти у каждого — скоростной доступ в Интернет из дома или же возможность скачивания крупных массивов информации с работы. Чем не цель для цифровых дистрибьюторов? К слову, по оценкам компании IDC, по результатам 2005 года объем российского IT-рынка составил 12 млрд долларов. Сумма, мягко говоря, юмористическая (мировой объем рынка равняется 900 млрд все тех же зеленых банкнот), но темпы роста впечатляют — 24–26% в год по сравнению с 6% в США и странах Европы.

Онлайн-дистрибуция в России как таковая еще не родилась, но у нее уже есть враг — пираты. В виртуальном слое отечественного Сумрака обитает немало «веселых роджеров», готовых бесплатно отдать вам то, за что честный издатель потребует пару десятков долларов. Несмотря на антипиратские потуги последних лет, лихие флибустьеры по-прежнему контролируют розничную торговлю; борьба с сетевыми ресурсами, предоставляющими обладателям скоростного Интернета доступ к взломанным играм, обещает быть еще более кровопролитной. Оружие победы, однако, уже куется — определенные наработки есть в арсенале StarForce, не исключено появление новых законов, которые теоретически помогут акулам бизнеса успешно переварить виртуальных пиратов.

Непонятно только, как бороться с чисто психологическим недоверием потребителя к цифровой дистрибуции и практическими неудобствами обладания неосязаемым товаром. В России лицензионные игры на CD и DVD стоят копейки, а «левые» болванки с вполне работоспособными версиями иностранных хитов появляются одновременно с мировой премьерой игр. К тому же, джевелы и коробки можно дарить и одалживать друзьям, откладывать в долгий ящик, а распространяемое на оптических носителях программное обеспечение — удалять и вновь инсталлировать. С онлайновыми покупками такого не получится: они занимают много места на жестком диске, чувствительны к сбоям в работе компьютера и в большинстве своем капризничают и отказываются работать после дежурной переустановки Windows. Как в таком случае переманить покупателя у цепких розничных торговцев?

НОВЫЙ ФОРМАТ

Тем не менее, цифровая дистрибуция чего бы то ни было — очевидное будущее. Развитие не стоит на месте: в пещерах ваших пращуров были найдены патефонные пластинки, потом появились аудиокассеты, затем пришли оптические диски, настает и их черед кануть в лету. Взгляните на музыкальную индустрию: рост цифровой дистрибуции в этой сфере — 100% в год, а продажи CD в магазинах падают за то же время на 30%. То же происходит на рынке кино. Недаром ведь Билл Гейтс, выступая в Гарвардском университете с лекцией о том, как нам обустроить вселенную, заявил, что форматы Blu-ray и HD-DVD напрасно делят между собой будущее, потому что оно принадлежит цифровой дистрибуции. Слово гения, как известно, бесценно.



Дедушка из индейского шутера Prey: «Друзья! Примем цифровую дистрибуцию с миром! Хау!»

Рычание ягнят

Остап Мурзилкин
ostap-murza@narod.ru



[Condemned: Criminal Origins]

Жанр: **FPS**
Разработчик: **Monolith Productions**
Издатель: **SEGA**
Дистрибьютор в России: **«Софт Клаб»**
Дата выхода: **11 апреля 2006 г.**
Сайт игры: **www.condemnedgame.com**
Минимальные системные требования: **Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мбайт памяти, видеокарта со 128 Мбайтами памяти, 7 Гбайт на жестком диске**

После нокдауна под названием Contract J.A.C.K. и промаха с The Matrix Online, едва не обернувшегося техническим нокаутом, тяжеловесы из Monolith Productions (авторы великолепных Blood, Rage и No One Lives Forever) все-таки нашли силы вернуться на ринг. Их F.E.A.R. стал абсолютным FPS-чемпионом прошлого года, а психологический триллер Condemned рискует оказаться самым зрелищным и страшным экшеном-2006.

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ В СИЭТЛЕ

Сценаристы Monolith продолжают с завидной плодовитостью генерировать все новые и новые записки из мертвого дома. В прошлогодней F.E.A.R. нашлось место для прописанной в колодце японской девочки, клонированных спецназовцев, террористов-телепатов, правительственных заговоров и запрещенных научных экспериментов. История Condemned начинается как хрестоматийная дуэль дряхлеющего агента ФБР Итана Томаса и неуловимого маньяка-психопата по кличке Антрепренер, но уже скоро главный герой сам оказывается вне закона. В городе Сиэтле случается массовое зомбирование населения, с неба начинают дождем валиться мертвые птицы, из каждого переулка веет зловещей мистикой, а под конец в сюжете и вовсе появляются внеземные мотивы…

Тем не менее, Condemned удается оставаться исключительно цельным, выдержанным в одном стиле произведением. Как и известная адвенчура Fahrenheit, эта игра только формально принадлежит к определенному жанру. На самом деле перед нами ярчайший образец I-Fiction — интерактивного кино, где вы являетесь одновременно и героем, и зрителем. Что мы делаем в девяноста девяти шутерах из ста? Идем по коридору и стреляем в выскакивающих навстречу врагов. В Condemned — том самом единственном, сотом, — нам предлагают отыграть роль настоящего детектива с солидным набором гаджетов и определенной должностной инструкцией. Осмотр места преступления, сбор улик, поиск отпечатков пальцев, фотосъемка, использование ультрафиолетовой лампы и газоанализатора, болтовня по мобильному с напарниками — новые блюда даже для самых искушенных FPS-гурманов.

ТАНЦЫ ГАЕЧНЫХ КЛЮЧЕЙ

Начиная с Doom, все шутеры мира утверждали: шотган — не роскошь, а средство передвижения по уровням. Причем средство довольно слабое, пригодное лишь на ранних этапах прохождения. В Condemned простенький полицейский дробовик играет ту же роль, что и гром из задницы Уильяма Уоллеса в фильме «Храброе сердце». Сверхоружие. Карающая десница бога. Кранты всему. Другое дело, что разработчики совсем не подумали о счетчике боеприпасов и перекрестье прицела посреди экрана — но очень скоро вы поймете, сделали они это специально! Никогда еще огнестрельное оружие в играх не было таким настоящим. Если у вас в руке револьвер, вы чувствуете его. Знаете, сколько он весит, мысленно пересчитываете оставшиеся

патроны (и бережете один для себя, остро переживая нехватку опции «застрелиться»), прикидываете, куда полетит пуля, а выстрелив, слышите мягкий шлепок по человеческой плоти и ликуете, когда здоровенный верзила с пожарным топором оседает на пол в метре от вас. Сложно понять, как разработчики добились такого эффекта, но оружие в Condemned… оно просто гипнотизирует, очаровывает игрока. Это как в кино: вроде бы во всех фильмах снимаются одни и те же «Беретты», «Магнумы» и «Кольты», но у разных режиссеров и актеров «стволы» предстают по-разному.

Впрочем, патроны закончатся очень быстро — и вам придется вернуться, расцепить окоченевшие пальцы здоровенного верзилы из предыдущего абзаца и взять пожарный топор. Отломать кусок водопроводной трубы. Поднять из мусора увесистую арматуру. Вооружиться кувалдой. Подобрать палку с торчащими ржавыми гвоздями. Отыскать в служебном помещении метро монтировку. Вырвать из глины лопату. В Condemned практически любой предмет может быть превращен в оружие — хватило бы фантазии. Бродяги срывают крышки столов и бросаются с ними на игрока, рушат шкафы, отрезая путь к отступлению, кидают в спецагента офисные стулья, а мутная лампочка пляшет на стенах дикий танец света и тьмы.

Использование подручного хлама в качестве оружия — гениальная находка Monolith. В F.E.A.R. эти парни доказали, что умеют виртуозно обращаться с огнестрельным оружием, в Condemned они наделяют «дуэли» на гаечных ключах особой, трепетной поэтикой. Вы видели фильм «Власть огня»? Там, в самом конце, есть замечательная сцена: актер натягивает на лицо жуткую гримасу, разбегается и, в последний раз замахнувшись секирой, прыгает с вышки прямо в пасть к дракону. Так вот, Condemned — это растянутый на десять часов рывок в зловещую темноту с одним лишь пожарным топором в руках. И поверьте, у этой тьмы изо рта пахнет похуже, чем у того лондонского дракона.

Боевая система не хитра, но эффективна: в распоряжении игрока один удар и один блок, практически бесполезный пинок, четыре способа добить противника (включая аппетитное сворачивание шеи) и возможность разрядить во врага электрошок и быстро обезоружить его. Выйти победителем из схватки непросто — по наследству от F.E.A.R. Condemned получил очень толковый ИИ. Враги (бомжи из метро, наркоманы, уличные бандиты, отбросы общества, непонятные мутанты) прячутся за углами, переворачивают офисную утварь, стараются загнать вас в угол, окружают стаей, сами подыскивают подходящее оружие и атакуют так, что шансов на выживание, казалось бы, не остается.

Если пушки различаются между собой только емкостью магазина, темпом стрельбы и убойностью, то с оружием ближнего боя дела обстоят интереснее. Кувалда бьет медленно, но если враг не успеет увернуться, он об этом уже никому не расскажет. Палка с гвоздями годится для стремительной атаки на короткой дистанции. Топор, напротив, далеко бьет и уверенно держит удар молота.

В то же время фомки, лопаты и кувалды играют роль пресловутых синих, красных и зеленых ключей из других шутеров. Несмотря на выдающуюся детективную часть, развитие сюжета Condemned старо как мир: найди способ открыть запертую дверь и иди дальше. Вот тут и пригодится оружие: топором выламываем дряхлые фанерные дверцы, молотом сбиваем висячие замки, лопатой обезвреживаем кодовые.

ЖЕСТЬ

Даже под дулом револьвера мы не назовем движок Condemned чем-то выдающимся: стандартный набор спецэффектов, средний уровень детализации, в меру упитанные полигонами модели героев, посредственная физика… И в то же время — особый стиль графического оформления, неуемная энергетика каждого кадра, кинематографичность. Дизайн, как и в случае с Silent Hill и Manhunt, апеллирует к знакомым каждому жителю большого города страхам. Кто смотрит на вас из черной подворотни? Что происходит ночами в заброшенных домах на окраине, в закрывшемся метрополитене? Какая скверна выползает на улицы после заката? На кого вы наткнетесь в темном подъезде? Condemned отвечает на эти вопросы всеми доступными средствами — пугающей игрой света и тени, щемящим саундтреком, ржавыми текстурами на стенах, смачной операторской работой во время роликов, давящей атмосферой узких коридоров, шизофреническими видениями героя.

ДЕЛО НЕ ЗАКРЫТО

О будущем Condemned можно не беспокоиться. Игра успешно выступила на Xbox 360, неплохо заработала на PC, приглянулась широкой аудитории и собрала положительную прессу: средняя оценка на сайте GameRankings — 79,8%. Разработчики, конечно же, были готовы к такому развитию событий и благоразумно оставили в финале лазейку для продолжения, а то и двух. Кстати, в октябре прошлого года руководитель Warner Bros. Джейсон Холл поведал по секрету всему свету, что в павильонах WB вот-вот начнутся съемки фильма Species X, сценарий которого семейными узами связан с сюжетом второй части Condemned. Снова уставший коп, снова безжалостный маньяк, снова мистика и неожиданные косогоры истории… Значит, сиквелу быть.



Остап Мурзилкин
ostap-murza@narod.ru

[Titan Quest]

Между Сциллой и Харибдой



Жанр: **action/RPG**
Разработчик: **Iron Lore Entertainment**
Издатель/Издатель в России: **THQ/«Бука»**
Дата выхода в России: **3 квартал 2006 г.**
Сайт: **www.titanquestgame.com**

Так сложилось, что мифы Древней Греции кинопроизводители и игроделы (а это уже давно одна сатана) исторически обходят за километр. Первые не брались за античный материал со времен «Одиссеи» Кончаловского, вторые отметились разве что в меру обаятельной стратегией Age of Mythology. А летом этого года разработчики компьютерных игр вновь пойдут на штурм Илиона. В роли троянского коня — action/RPG Titan Quest. В «кузове» его — армия достоинств вроде красочной графики, непривычного игрового окружения и динамичного экшена. Но обо всем по порядку.

Первое, что вам нужно знать о Titan Quest — разработкой руководит Брайан Салливан, большой знаток Древней Греции, мастер своего дела и, на полставки, отец серии Age of Empires, куда, кстати, входит и упомянутая выше Age of Mythology. Возможно, это имя вам ничего не говорит, но вы уж поверьте: у игры есть свой человек на Олимпе.

Второй момент: Titan Quest — скорее адепт культа Diablo, чем потомок больших и сложных RPG вроде Baldur's Gate и The Elder Scrolls. Сюжет обещает быть интересным, но особой нелинейности ждать не приходится. На повестке дня — заточение в Тартар разбушевавшихся Титанов; география подвига — Парфенон, Висячие сады Семирамиды, Кносский лабиринт и даже пирамиды; главный герой — тот еще полубог.

Вдумчивым ветвистым диалогам в Iron Lore предпочитают стремительный экшен. Облаченный в гламурные древнегреческие доспехи игрок истребляет несчастных сатиров, гарпий, минотавров, циклопов и иную мифическую животину. Когда рука колоть устанет, на помощь придет магия богов-покровителей. Выйдя из боя, герой получает столь желанный «экспириенс» (приготовьтесь к глубоководной ролевой системе) и ценный «лут» — оружие, артефакты, доспехи, зелья, деньги, наконец. Между вылазками на природу гуляем в тавернах — здесь всегда можно получить квест и узнать последние новости. Если общаться с NPC надоест, зовите друзей — в игре предусмотрено «компанейское» прохождение.

Если в двух словах, то Titan Quest — это античная Diablo. То есть то, чего вам так не хватало все эти годы.

[Prey]

Шутер в возрасте

Жанр: **FPS**
Разработчик: **Human Head Studious/ 3D Realms**
Издатель: **2K Games**
Дата выхода: **10 июля 2006 года**
Сайт: **www.prey.com**

Среди разработчиков игр бытует распространенное заблуждение, что раскрученные шутеры — как хорошее вино: чем дольше держишь в погребе, тем быстрее потом пьянеют дегустаторы. Компания 3D Realms уже девять лет делает вид, что разрабатывает Duke Nukem Forever; начатый почти пять годин назад «Сталкер» едва ли поспеет к началу ядерной войны; Half-Life 2 находился в производстве целых шесть лет, столько же времени ушло у id Software на Doom 3. Самым «трудным» долгостроем, однако, остается Prey. За последнее десятилетие эта игра дважды сменила движок, сбежала от одной студии к другой, неоднократно умирала, ничуть не реже воскресала и вот, наконец, вышла на финишную прямую.

За минувшую декаду сюжет не изменился ни на строчку: как и было объявлено на E3'97, мы видим мир глазами Томми Хоука — краснокожего североамериканца, отставного рейнджера, вернувшегося в Оклахому к своей не менее краснокожей невесте Дженни. Когда казалось, что счастье уже близко, над индейской резервацией Таликваа зависло неопознанное летающее блюдце. Враги сожгли родной вигвам и похитили невесту Томми. Отважный чероки тут же вступил с пришельцами в битву за свою любовь…

Истинный индеец, Томми обладает рядом необычных возможностей. Навык spirit walking позволяет его душе отделиться от бренного тела и инкогнито путешествовать по уровням. Обе-рег death walking застрахует игрока от смерти: умерев, вы попадете в астральное измерение и в бою с его обитателями заслужите право на вторую жизнь. Кроме того, Томми пренебрегает гравитацией и лихо бегает по стенам и потолкам — правда, лишь в определенных местах. К середине игры у героя появится помощник — сверхъестественный, но отнюдь не гордый ястреб Талон, готовый исполнить любой приказ.

К этому стоит прибавить экзотические транспортные средства, сложные отношения между инопланетянами (на космическом корабле собралась весьма разношерстная публика, и вы сможете сыграть на этом), любопытный арсенал, «честная физика», омолодившийся движок Doom 3 и музыка от группы KMFDM. Ждать осталось недолго.



[Дневной Дозор]

Иной и еще инее



Жанр: **тактическая RPG**
Разработчик: **Targem Studio/Nival Interactive**
Издатель: **ND Games**
Дата выхода: **3 квартал 2006 г.**
Сайт: **www.nival.com/w2_ru**

Когда писатель работает над четвертой частью трилогии — это, мягко говоря, настораживает. Но когда меньше чем за год с невероятной помпой выходят две компьютерные (хороший «Ночной Дозор» и плохой «Ночной Дозор Racing») и две мобильные (совершенно никакие «Ночной Дозор. Свет» и «Ночной Дозор. Тьма») игры, хочется звонить в милицию. Дозор-истерия уже не набирает обороты, но продолжает двигаться по инерции…

В ближайшее время на нас обрушится новая игра-по-лицензии — «Дневной Дозор». Теперь разработку ведет студия Targem, но геймплей (как и старый-старый движок Silent Storm) остался прежним: игрок выполняет идущие в строгой последовательности миссии, участвует в походовых магических баталиях, развивает свои способности, получает доступ к новому оружию и заклинаниям, встречает союзников и время от времени вступает в наивные псевдо-нелинейные диалоги. На этот раз играть предстоит за темную ведьму Анну, которая на самом деле не такая уж и темная — просто обстоятельства так сложились. О сюжете разработчики предпочитают не распространяться, но ясно одно — ни фильм, ни книга за основу не берутся.

Шокирующие новости с темной стороны: в «Дневном Дозоре» мы сможем пить энергию из простых людей и использовать их как живые щиты. Другая особенность игры — комбинированные заклинания, требующие объединения силы нескольких героев. Компанию, кстати, теперь подбираем сами — между заданиями Темные собираются в баре, где и формируются боевые группы. Еще одна изюминка — действие будет разворачиваться не только в привычной Москве, но и в таких экзотических локациях, как Эйфелева башня или Мемориал Линкольна. Чтобы капризные casual gamers чувствовали себя как дома, разработчики придумали трогательную мини-игру «Просчет вероятностей», позволяющую перед каждой миссией скорректировать сложность прохождения. А для любителей Sims заготовлена возможность изменять прикид и прически героев. Бывает.

[Caesar IV]

На четвертый срок

Жанр: **RTS**
Разработчик: **Tilted Mile Entertainment**
Издатель: **Vivendi Universal Games**
Дата выхода: **3 квартал 2006 г.**
Сайт: **www.caesariv.com**

Если представить стратегический жанр как одну большую армию, картина получится следующая. Есть несколько RTS-гигантов (Warcraft, C&C, Age of Empires), стоящих в авангарде войска. За ними — пехота различной степени легкости — обыкновенные, заурядные стратегии (Armies of Exigo, например). Хардкорные проекты («Блицкриг», Sudden Strike) — что-то вроде войск специального назначения. Младший офицерский состав — тактические симуляторы типа Commandos и «В тылу врага». С глобальными стратегиями (Total War, Civilization) все ясно — ставка командования, генералиссимусы. И наконец, подразделения тылового обеспечения — градостроительные стратегии Settlers, Caesar.

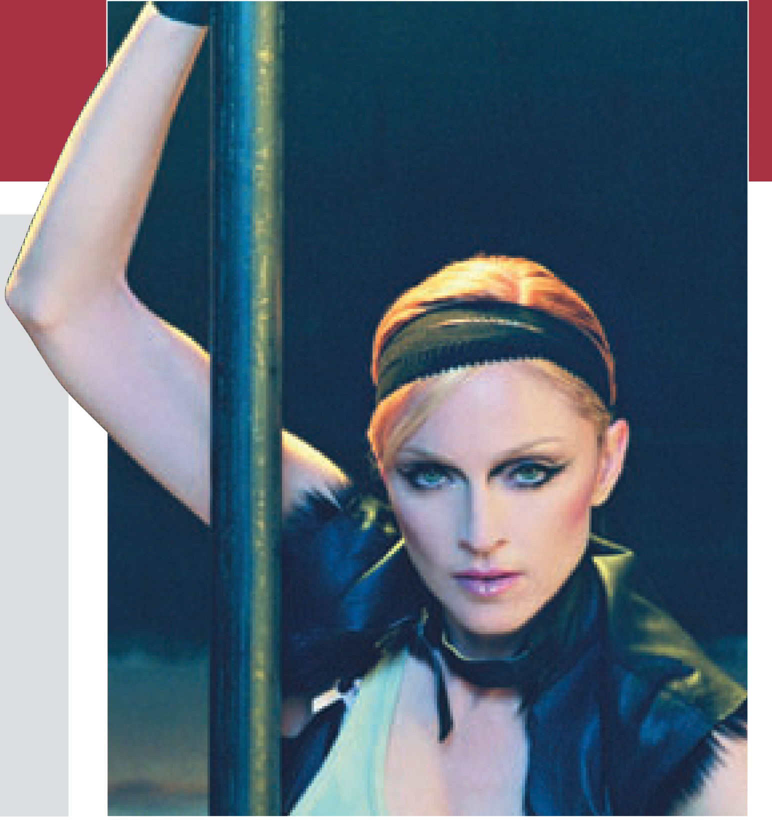
Четвертый «Цезарь» был вопросом времени — в конце концов, третья часть разошлась ощутимым тиражом в миллион копий, а армия фанатов сериала настолько истомилась в многолетней разлуке, что, кажется, готова купить все, что предложат. Поэтому Vivendi в срочном порядке рекрутировала команду Tilted Mile Entertainment — ветеранов игроразработки, прошедших огонь, воду и Immortal Cities: Children of the Nile. От египетской стратегии Caesar IV достались мощные технологии (а вот движок будет абсолютно новым), от древнеримских предков — все остальное: возможность сделать карьеру от провинциального прокуратора до Императора, развитие городов и столкновения с варварами, выполнение поручений Сената и расширение сфер влияния Рима. Caesar IV в числах выглядит так: девяносто девять часов геймплея, более ста видов зданий, семьдесят пять типажей горожан, каждого из которых надо сделать счастливым, тридцать видов ресурсов для добычи.

Добиться успеха и избежать импичмента вам помогут мудрые советники и «свои люди» в пантеоне. Музыку к игре пишет прославленный композитор Кейт Зизза (Keith Zizza). А насколько оправданным окажется избрание Цезаря на четвертый срок, мы узнаем уже летом.



Киви Берд
kiwi@homepc.ru

Дивный новый мир



Среди множества кучерявых и, скажем так, разнообразных фактов биографии поп-дивы Мадонны имеется весьма колоритный эпизод, тесно связанный с Интернетом.

Певица всегда крайне негативно относилась к файлообменным сетям, бесплатно распространяющим, среди прочего, и сжатые аудиотреки с ее дисков. В 2003 году, вместе с выходом очередного альбома «American Life», Мадонна решила лично и довольно оригинально поучаствовать в борьбе с онлайновым анархизмом. По ее инициативе под видом хита с нового диска в пиринговые сети были запущены файлы-пустышки, в которых вместо песни было записано нечто совершенно иное — всего лишь одна фраза, но тоже в исполнении Мадонны. Фраза, надо сказать, совершенно нецензурная по форме, на великий и могучий наш язык переводимая примерно как «Это какого же х… ты делаешь?» Один из «кул-хацкеров», скачав себе такой подарок, не на шутку рассердился, тут же взломал веб-сайт Мадонны и вместо заглавной страницы положил туда свой ответ «А вот такого х… я делаю» в сочетании с пачкой ссылок на реальные MP3-файлы с песнями CD «American Life».

История эта примечательна, конечно же, не взаимной грубостью сторон (подобных вещей в нашей жизни и так навалом), а гигантской степенью несоответствия во взглядах на то, как должно выглядеть распространение информации в Интернете. В силу исторических причин поначалу явное здесь преимущество имели рядовые пользователи и независимые разработчики, сами определявшиеся с тем, что и как следует размещать в Сети. Затем гиганты индустрии, долго не понимавшие масштабы и суть происходящего, наконец спохватились и стали перестраивать Интернет «по понятиям бизнеса». Результаты этой деятельности на сегодняшний день выглядят, мягко говоря, неоднозначно.

ВСЕ ДЕЛО В ЦЕНЕ ЗА БИЛЕТ

Проходящее с мая по сентябрь нынешнего года мировое турне Мадонны, устроенное в поддержку нового альбома «Confessions on a Dance Floor», бьет все прежние рекорды по стоимости билетов на концерты — с начальной продажной ценой от 90 до 170 фунтов, к примеру, в Британии или 175–350 долларов в США. И что интересно, это мало кого удивляет. Американские исследователи-экономисты подсчитали, что последние 25 лет цены посещения концертов постоянно растут со скоростью, заметно обгоняющей темпы инфляции. Так, в период с 1981 по 1996 годы

цены потребительских товаров росли ежегодно на 3,7% , а цены билетов возрастали на 4,6%. С 1996 года темпы инфляции в США снизились до 2,3%, а вот цены на концерты в период 1996–2003 стали ежегодно прирастать на 8,9%. Аналогичный резкий скачок отмечен и в Европе.

В музыкальной индустрии делаются попытки объяснить столь выразительную динамику «ростом пиратства» — дескать, это из-за файлообменных сетей у исполнителей падают продажи CD, а потому они вынуждены компенсировать потерю прибыли увеличением цен на концертные билеты. Но в подобной аргументации концы не сходятся с концами. Во-первых, сколь-нибудь заметные снижения в продажах компакт-дисков в индустрии звукозаписи стали отмечаться с 1999 года, то есть существенно после того, как начался почти 10-процентный ежегодный прирост цен на билеты. Во-вторых, говоря о той же Мадонне, если в 2000 году Книга рекордов Гиннеса отметила ее как самую успешную в мире певицу, продавшую за годы карьеры (то есть за 15 лет) 120 миллионов дисков, то в 2005 году лейбл Warner Bros. с гордостью сообщил, что их количество превысило 200 миллионов штук (то есть еще 80 млн за пятилетку разгула файлообмена). Ну а в-третьих, в точности та же ситуация со стремительным ростом цен на билеты отмечается с 1990-х годов в областях, практически никак не связанных с файлообменом.

В частности, это характерно для популярных спортивных мероприятий. Так, в США уже в начале этого десятилетия совершенно нормальной для билетов на финал футбольного Суперкубка была цена в 350 долларов (у перекупщиков, или «скальперов», этот же билет стоил порядка 2500 долларов). Иначе говоря, что популярные спортивные матчи, что концерты поп-звезд организуются по вполне конкретным понятиям шоу-бизнеса, намеренного неуклонно поднимать планку цен для билетов ажиотажного спроса до тех пор, пока публика согласна платить. А как показывают расценки у перекупщиков, массы фанатов еще очень долго будут мириться с постоянным повышением цен на «первичном рынке». Сетевой же файлообмен ко всей этой кухне имеет примерно такое же отношение, как пятна на Солнце.

ПО ЗАКОНАМ ВОЕННОГО ВРЕМЕНИ

Сфера разработки и продаж программного обеспечения, на первый взгляд, имеет мало общего с шоу-бизнесом и музыкальной индустрией. Но чем они безусловно походят друг на друга, так это на редкость дружными попытками списать едва ли не все собственные проблемы и непопулярные шаги на происки пиратов. Так, глава Microsoft Стив Баллмер, выступая на одной из недавних конференций в Париже, начал заблаговременно готовить публику к повышению цен на очередные релизы ОС Windows и пакета MS Office. Сроки выхода этих программ сдвинуты на 2007 год, цены на них пока не объявлены, однако уже ясно, что для полных версий (Premium Edition) они запланированы явно выше цен нынешних. Главной причиной намеченного повышения Баллмер назвал, конечно же, софтверных пиратов.

Для противодействия пиратской напасти по максимально широкому фронту компания Microsoft, так же как и многие другие разработчики ПО, применяет достаточно разнообразный арсенал средств — не только пассивных, но и активных. Причем некоторые из этих средств вполне определенно маскируются, чтобы лишний раз не раздражать пользователей. Так, недавно стало известно, что собственный файрвол, встроенный в новую ОС Windows Vista, при продажах будет поступать потребителям с довольно своеобразной конфигурацией настроек — половина включена, половина выключена. По умолчанию включена будет защита портов входящего трафика, а по умолчанию выключено — блокирование портов для исходящих из компьютера пакетов. Корпорация Microsoft объяснила свои причуды тем, что пошла здесь навстречу требованиям крупных предприятий, где администраторы сетей хотели бы сами настраивать контроль за потоками исходящего трафика. Поверить в честность этого объяснения чрезвычайно сложно, поскольку с точки зрения безопасности удобнее по умолчанию иметь все порты закрытыми, а открывать в явном виде лишь те, которые нужны для работы.

Куда более правдоподобным выглядит объяснение, выдвинутое в комментариях Брюса Шнайера, известного американского эксперта по компьютерной безопасности. Он уверен, что в Microsoft просто не хотят, чтобы файрвол по умолчанию блокировал работу шпионских и DRM-программ (защита от копирования), тайно устанавливаемых ныне в компьютеры пользователей многими компаниями.

Интересно, что имеется возможность веско подтвердить это смелое предположение Шнайера, причем с помощью официального документа. Не так давно законодатели американского штата Оклахома решили продемонстрировать избирателям технологическую продвинутость власти и издать свой собственный билль о запрете вредоносных и шпионских программ (malware/spyware). А чтобы закон получился грамотный, его подготовку поручили самому большому в этом деле специалисту — корпорации Microsoft.

Каким образом все это устраивалось за кулисами, история пока умалчивает, но результат получился очень впечатля-





ющий. В соответствии с буквой нового закона, злоумышленников, вторгающихся с помощью вредоносных программ в компьютеры людей без их спроса, будут ожидать очень суровые наказания и штрафы размером в миллионы долларов. Но коль скоро программы, активно собирающие информацию о пользователе и об установленном в компьютере обеспечении, ныне все шире используют не только злодеи, но также вполне респектабельные корпорации, то и это требовалось зафиксировать законодательно. Поэтому новый билль Оклахомы в явном виде дает разрешение корпорациям на подобные действия — если они оговорены в пользовательской лицензии, условия которой «принимают» кликом кнопки на экране при инсталляции ПО (всем прекрасно известно, в каких выражениях составлены эти лицензии и как внимательно их читают).

По новому закону, если пользователь установил в свою машину фирменную программу, то компания-разработчик ПО автоматически получает право вторгаться в этот компьютер «для выявления или предотвращения неавторизованного использования, мошеннической или любой другой нелегальной деятельности, связанной с сетевыми, сервисными или компьютерными программами, включая сканирование и удаление ПО, описанного в данном законе». Иначе говоря, закон гарантирует корпорациям право не только на проникновение в любой компьютер, содержащий их программу, но и на уничтожение в этом компьютере всех данных, которые будут сочтены нелегальными, читай «пиратскими». Понятно, что реализовать столь замечательный сценарий можно лишь при том условии, если файрвол системы позволит внедрившемуся в компьютер шпиону беспрепятственно «звонить домой», сообщать об обнаруженном и организовать скрытый канал (бэкдор) для «предотвращения и удаления» безобразий…

За пределами Оклахомы, конечно, этот закон никому не указ, однако он наглядно отражает общую тенденцию. Куда эта тенденция ведет — не только штат Оклахому, но и весь остальной мир — ярче всего показали события осени 2005 года. Тогда, напомним, выяснилось, что корпорация Sony на своих музыкальных CD распространяла компьютерную программу-руткит — точно такую же по сути, какую криминальные хакеры используют для заражения и использования чужих ПК в собственных целях[1]. Этот руткит тайно устанавливался, когда музыку с CD воспроизводили на компьютере, а дальше делал то, что и все подобные инструменты — брал на себя контроль за процессами в машине и по возможности устраивал тайный канал интернет-связи с «хозяином». По идее, стандартные средства защиты — файрволы и антивирусы — должны подобного рода активность выявлять и блокировать, однако с руткитом Sony этого не происходило. Сведущий Брюс Шнайер, имеющий надежных информаторов в высших компьютерных сферах, дает очень простой ответ на вопрос, почему же антивирусы всех известных фирм не делали свою работу — оказывается, об этом попросила Sony.

Столь двойственное отношение корпораций к шпионскому ПО и к эффективности средств его выявления/удаления не могло не отразиться на общей безопасности компьютеров. Поэтому не удивительно, что весной этого года, на проходившей в штате Флорида конференции InfoSec World, один из ведущих специалистов корпорации Microsoft по защите информации высказал занятное мнение о наилучшем средстве борьбы с руткитами и прочими зловредными кодами, поражающими компьютеры. Заключение Майка Дансеглио, старшего менеджера подразделения Microsoft Security Solutions, имеет смысл привести здесь дословно: «Когда вы имеете дело с руткитами и некоторыми из продвинутых программ-шпионов, то единственным решением остается переустановка системы с нуля. В некоторых ситуациях реально не существует иного способа восстановления, кроме как полностью все снести». В своем докладе Дансеглио привел целый ряд объяснений тому, почему подобное стало возможным, однако об одной из главных причин беспомощности средств противодействия он умолчал. Причина же в том, что слишком уж много развелось корпоративных «шпионов в законе», отличить повадки которых от чисто криминальных кодов зачастую не представляется возможным. Эффективной же системы опознания типа «свой-чужой» на горизонте, судя по всему, пока тоже не наблюдается.

СТЫЧКИ ОХРАНЫ

Нынешние DRM-технологии для защиты контента и программ от копирования принято упрятывать на очень глубокий системный уровень, где любые огрехи и недочеты программирования начинают сказываться на стабильности работы всей системы в целом. И не надо быть специалистом, чтобы понять — как только на низком уровне начнут работать два



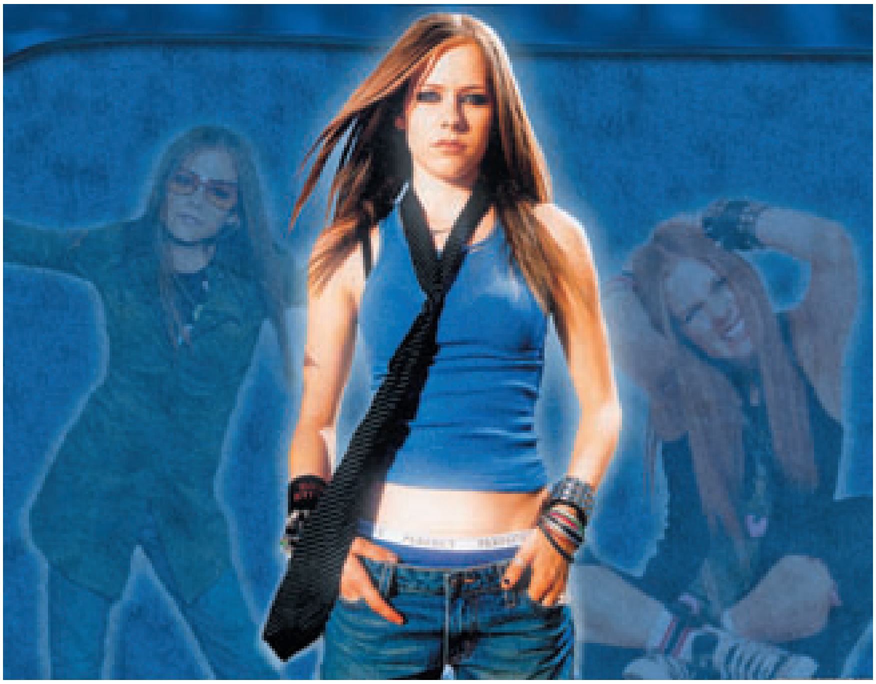
1 Подробности см. в ДК 1_2006, «Корень зла».

или более DRM-драйвера от разных изготовителей, то они, скорее всего, начнут конфликтовать. Ведь каждый из них считает себя «конкретно, вправе» контролировать, прерывать и перенаправлять низкоуровневые процессы, коль скоро пользователь компьютера по неведению согласился на условия лицензии, где без разглашения подробностей оговорена установка «средств защиты» (более того, подобные драйверы запросто могут устанавливаться и автоматически, не дожидаясь решения владельца компьютера о принятии или отвержении условий лицензии).

К чему все это приводит, продемонстрировала недавно российская компания StarForce, широко известная в геймерской среде своими непопулярными, мягко говоря, средствами защиты от копирования для компьютерных игр[2]. К драйверам StarForce и без того была масса претензий за повышение глючности в компьютере, а в апреле этого года на сайте компании появилось еще и уведомление о несовместимости системы защиты StarForce и технологии MediaMax SunComm, охраняющей от копирования аудиодиски многих музыкальных лейблов. При попытке пользователя послушать Audio CD на компьютере, драйвер SunComm пытается тут же похозяйски взять на себя контроль за работой привода оптодисков, а уже сидящий в системе драйвер StarForce «хозяином в доме» считает себя. От несогласованных команд драйверов вся система, ясное дело, впадает в ступор, а пострадавшей стороной оказывается пользователь машины, честно покупающий «только лицензированную продукцию» и по наивности полагающий хозяином компьютера себя.

Вся эта гиперактивность софтверных фирм безопасности, явно перегибающих палку в попытках оградить контент заказчика от копирования, вызывает, конечно же, острейшее раздражение у пользователей ПК. Недовольство потребителей имеет тенденцию постепенно накапливаться, в Интернете стихийно возникают общественные движения с призывами к бойкоту всех игр с «кривыми» драйверами защиты, а это, естественно, не может не беспокоить компании, эти игры выпускающие. Конкретно для StarForce череда шумных скандалов вокруг ее агрессивных методов защиты привела к тому, что сразу две известнейшие на игровом рынке фирмы, Ubisoft и Aspyr Media, объявили об отказе от чересчур одиозных драйверов и от дальнейшего сотрудничества с их разработчиком.

Из произошедшего, конечно же, не следует, что во всех компьютерных играх скоро вообще перестанут использовать средства защиты от копирования. Ясно пока лишь то, что с настойчивыми и организованными протестами потребителей индустрия все же вынуждена считаться, изыскивая менее навязчивые формы контроля за распространением продукции. Причем начинают появляться сигналы, что и в музыкальном бизнесе возможны похожие перемены, ибо далеко не все артисты разделяют взгляды Мадонны и индустрии звукозаписи на Интернет и цифровые технологии.



ЭТО НЕ НАШИ ИНТЕРЕСЫ

Несколько месяцев назад ведущие музыканты поп-сцены Канады создали собственную организацию CMCC (Canadian Music Creators Coalition), которая открыто выступила с осуждением действий и методов индустрии звукозаписи. Членами новой коалиции стали многие из известнейших канадских исполнителей — Аврил Лавин, Сэйра Маклахлин, Barenaked Ladies, Sum 41 и другие. Чтобы четко обозначить свою позицию, артисты опубликовали специальный пресс-релиз, в котором заявили, что категорически осуждают судебные преследования, в массовых количествах устраиваемые против участников сетевого файлообмена. Ибо крайне лицемерно и в корне несправедливо наказывать любителей музыки, занимающихся ее распространением без какой-либо коммерческой для себя выгоды. Вторым главным пунктом заявления стало несогласие с применением DRM-технологий для «цифрового запирания» контента. Эти технологии музыканты назвали «рискованными и контрпродуктивными», поскольку с их помощью неоправданно ограничиваются самоочевидные права покупателей на преобразование музыки в тот формат, который им удобен для прослушивания и хранения. В целом же коалиция CMCC выступает за реформу законов об интеллектуальной собственности, дабы они не подавляли права потребителей в угоду индустрии звукозаписи, которая постоянно прикрывается интересами артистов, не спрашивая их мнения или согласия.

При столь решительной и конкретной постановке вопроса канадским музыкальным лейблам, по крайней мере, теперь явно придется считаться с мнением ведущих артистов нации. Если бы на аналогичный шаг хватило еще духу и у тех американских/английских исполнителей, кто тоже придерживается подобных взглядов, то и общая ситуация могла бы измениться кардинально. Уже потому, например, что в позиции CMCC намного больше самого обычного здравого смысла.

2 Подробно об этом см. ДК 3_2006, «Силы звездастые».

редактор
Антон Кузнецов
kans@homepc.ru



Владимир Сперанский
vsperansky@homepc.ru

Степени свободы

«Свобода в киберпространстве», «Интернет без границ», «независимость и анонимность в Сети» — эти выражения вы наверняка слышали не раз. Тему анонимности и права на тайну частной жизни тех, кто «живет в Интернете», мы уже поднимали в нашем журнале[1] и еще к ней вернемся, а сегодня поговорим о «железных занавесах» XXI века, отгораживающих людей от информации и позволяющих установить нужную их творцам информационную среду. То есть — осуществлять цензуру.

ДЕТИ ЦВЕТОВ И КОМПЬЮТЕРОВ

Великий и неподражаемый Тимоти Лири, духовный лидер двух культурных революций двадцатого века — «кислотной» хипповской и «хакерской» компьютерной, — много раз в течение своей долгой жизни провозглашал устно и письменно «начало эпохи свободы и независимости».

В первой половине своей жизни он делал ставку на движение «детей цветов», марихуану и LSD — этот коктейль, по его мнению, должен был привести к появлению прекрасного общества, свободного от тоталитарного контроля и неподвластного существующей прогнившей системе. Революция своим ходом сошла на нет, а доктор Лири отправился в тюрьму — ему дали беспрецедентный срок (10 лет) за две найденные в пепельнице его машины «пяточки» травки[2]. Так он на своем опыте узнал, что жить в обществе и быть свободным от него — по крайней мере, физически — невозможно.

После побега из тюрьмы при помощи террористической организации, подпольной революционной борьбы с «американскими империалистическими свиньями», ареста в Швейцарии по личному запросу генерального прокурора США, освобождения из второго заключения путем предательства всех своих бывших сподвижников и соратников и других не менее увлекательных событий Лири стал эдаким пророком новой идеологии, фигурой скорее символической — он писал книги и статьи о психологии, революциях, политике, измененных состояниях сознания и тому подобном. Так продолжалось до тех пор, пока он не приобщился к кибердвижению и стал не только его активным апологетом, но и — опять! — идейным вдохновителем новой революции. Он вновь провозглашал наступление новой эпохи: на смену хиппи, кислоте и травке пришли хакеры, компьютеры и киберпространство, в котором, разумеется, была возможна полная незави-

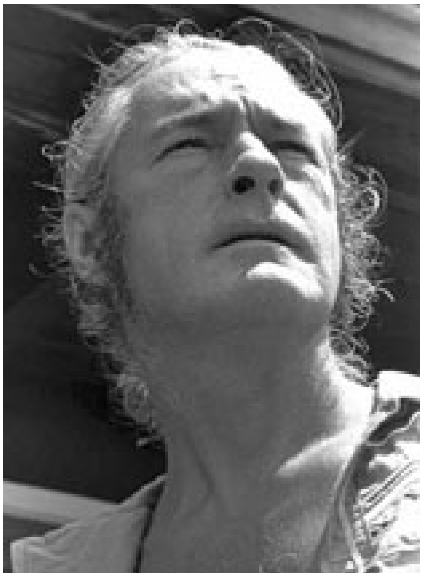
1 См., например, ДК 7_2005, «Прятки с разоблачением». — *Прим. ред.*

2 По версии самого доктора, эти улики ему подбросил продажный полицейский по заказу Рональда Рейгана, с которым Лири должен был конкурировать на президентских выборах, — отсюда и чрезмерный срок тюремного заключения.

симость от существующей тоталитарной системы, свобода от всевидящего ока Большого Брата и т. д. Роль доктора Лири в становлении хакерской[3] идеологии трудно переоценить, но следует признать, что время показало правоту тех скептиков и пессимистов — если честно, то следует их называть скорее реалистами, — которые утверждали еще тридцать лет назад, что как только в киберпространство придут большие деньги и серьезные организации, вся провозглашенная свобода закончится — по крайней мере, до некоторой степени. Так оно и случилось.

СВОБОДА ИЛИ БЕЗОПАСНОСТЬ?

Любое государство хочет следить за своими гражданами и контролировать их настолько, насколько это вообще возможно, для чего и существуют соответствующие спецслужбы. Можно негодовать по этому поводу, можно протестовать, но это факт — каждое правительство желает максимально ограничить свободу подданных для укрепления и сохранения своей власти, а последние в свою очередь жаждут ограничить эти желания (например, путем создания правозащитных организаций). Эта борьба продолжается всегда и на всех уровнях и неудивительно, что когда киберпространство, что бы мы ни подразумевали под этим размытым термином, приобрело достаточную популярность для того, чтобы в нем накопилась некая критическая масса пользователей, спецслужбы разных стран обратили на него свое пристальное внимание.



Тимоти Лири надеялся, что Интернет станет зоной полной свободы.



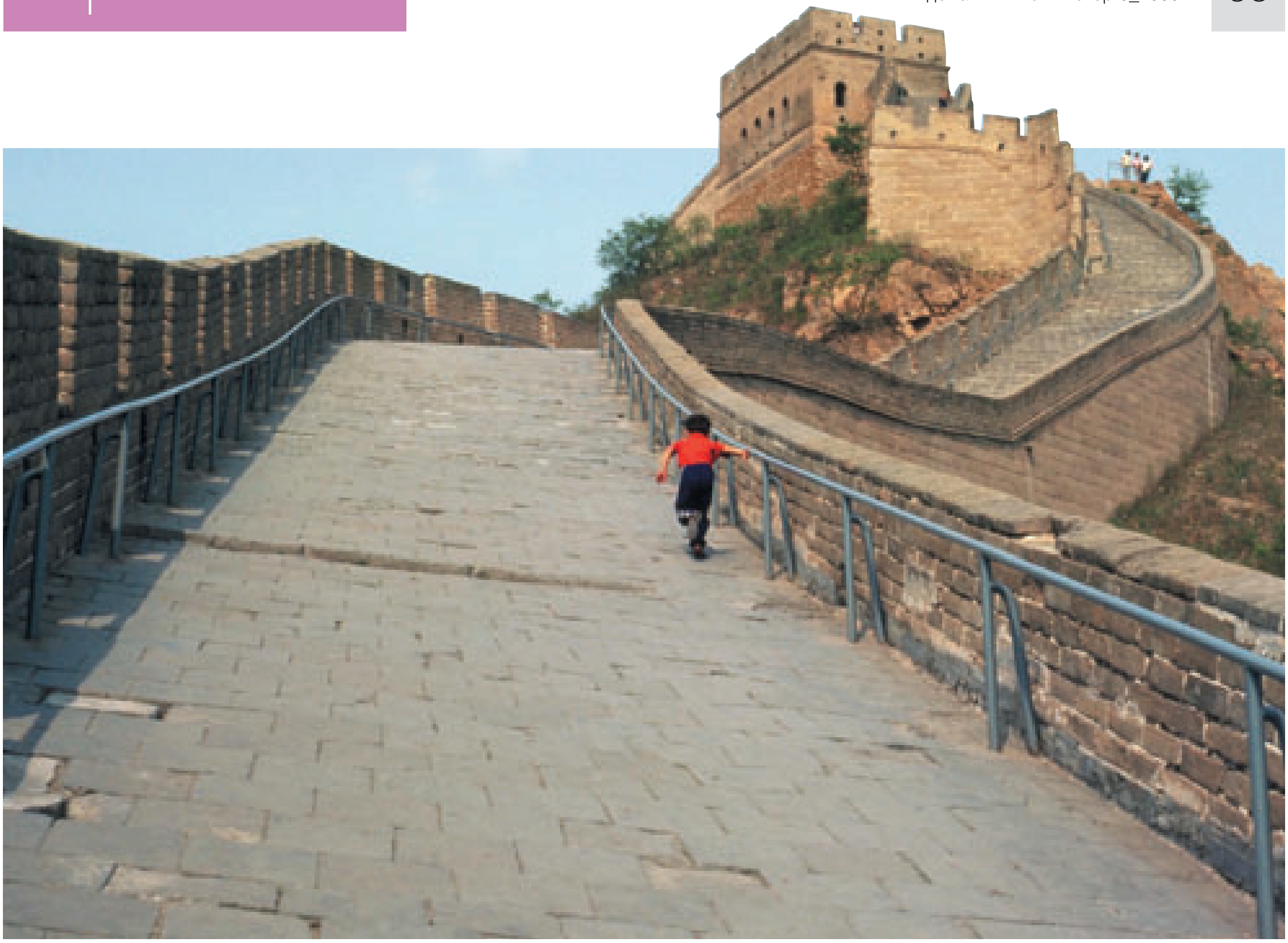
Интернет в нынешнем виде существует уже довольно давно — фактически, больше десяти лет. Как видно, этого срока недостаточно, чтобы некоторые политики даже наиболее продвинутых в технологическом плане государств осознали тот факт, что традиционные методы контроля в киберпространстве не действуют. Нельзя без улыбки читать предложения некоторых наших депутатов или законопроекты администрации Буша (это, поверьте, нечто!), из которых видна чудовищная каша, царящая в головах законодателей, и их же фантастическая необразованность в вопросах, которые они пытаются регулировать (судя по отдельным шедеврам, многие из них представляют себе Интернет в виде эдакого нефтепровода, который можно при желании перекрыть). Тем не менее, не надо полагать, что раз министерский чиновник — необразованный болван, то и подвластные ему спецслужбы отличаются некомпетентностью — практически всегда это не так. И когда партия говорит: «Надо!», в смысле, принимается закон об ограничении, цензуре или мониторинге, комсомол неизменно отвечает: «Сделаем!», то есть соответствующие профессионалы начинают работать. И не надо думать, что технически подкованные, образованные и умелые специалисты не носят погоны — еще как носят.

С другой стороны, у нас в стране наблюдается внушающая некоторую надежду тенденция: депутаты далеко не всегда разбираются в том предмете, которым рвутся управлять, но при этом те, кому по должности положено разбираться в вопросе, вполне адекватны. Так, например, заместитель министра информационных технологий и связи РФ Дмитрий Милованцев, комментируя «Закон о связи 2004 года», сказал, что «регулировать среду распространения из-за того, что она распространяет то, что в нее вводят участники информационного обмена, просто некорректно и неэффективно». Аналогично высказался прошлой осенью и руководитель Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям Михаил Сеславинский.

За рубежом наблюдаются три позиции по данному вопросу. Цивилизованные страны по большей части считают, что регулирование Интернета бессмысленно; так, в начале этого года верхняя палата парламента Великобритании отвергла законопроект[4], который предусматривал введение цензуры в Сети и разрешал полицейским без санкции суда удалять страницы, связанные с терроризмом. Вторая позиция прямо противоположная: 3 мая организация «Репортеры без границ» обнародовала отчет о состоянии свободы слова в Интернете, предъявив претензии к 24 странам, среди которых Бирма, Куба, Иран, Ливия, Северная Корея, Китай, Вьетнам, Белоруссия, Туркменистан и Узбекистан. Третья позиция — американская. Бравые потомки «коровьих мальчиков» демонстрируют, как обычно, феерическую двойственность. С одной стороны, они откровенно плюют на постулат Томаса Джефферсона, что «тот, кто отказался от свободы ради безопасности, не заслуживает ни свободы, ни безопасности», и принимают патриотические антитеррористические акты, которые дают властям возможность контролировать электронную переписку, вводят фильтры в публичных пунктах доступа, закрывают сайты антиглобалистов и блоги тех, кто освещает войну в Ираке. С другой стороны, они не забывают о своей уникальной миссии единственных в этом мире носителей де-

3 В старом смысле слова «хакер», которое означало не компьютерного хулигана, но одержимого и знающего профессионала, способного разобраться в любой железке и любой программе.

4 Печально, что с перевесом всего в один голос.



мократии, свободы и истинных общечеловеческих ценностей и поэтому — без шуток! — разворачивают широкую кампанию по борьбе с попытками иностранных государств ограничить использование Интернета, даже организовывают специальную группу, которая будет следить за этим.

Конечно, нельзя отрицать, что вопрос о цензуре и ее принципиальной допустимости является спорным. Многие ратуют за то, чтобы ввести ее, например, из морально-этических соображений — дабы запретить порнографию, сайты с пропагандой насилия, наркотиков и др. Но даже если отбросить то, что технически это сделать невозможно, и подобный — весьма востребованный! — контент всегда пробьет себе дорогу, автор этих строк склонен скорее согласиться с Борисом Натановичем Стругацким, который полагает, что любая цензура плоха хотя бы потому, что вызывают глубокое сомнение мотивы и компетенция тех, кто будет ее осуществлять — «...а судьи кто?».

Вообще, даже если не считать, что цензура — личное дело каждого, надо помнить, что сегодня сделать так, «чтоб не писали», в Интернете невозможно чисто технически; и в этом Тимоти Лири оказался прав, провозглашая свободу в киберпространстве. Если российские или американские провайдеры не желают держать у себя какой-либо сайт, его всегда можно перенести на территорию другого, не столь щепетильного, государства, а посетители сайта этого даже не заметят. Вон, например, агентство «Кавказ-центр» пыталось размещать свои сервера в России (с понятным результатом), потом в Финляндии (власти удовлетворили первое же поступившее требование России о запрещении деятельности сайта), в Литве (гордые прибалты долго думали, но потом все-таки решили не связываться) и, наконец, в Швеции. Там они продержались полтора года, но в начале мая потомки викингов отреагировали на заявление посольства России в Швеции и конфисковали сервер. Сайт, что неудивительно, по-прежнему жив: на момент написания этой статьи он хостился где-то в Грузии, и не приходится сомневаться, что его создатели найдут в ближайшее время страну, которая проигнорирует мнение российского МИД'а по данному вопросу.

Приказать, «чтоб не читали», тяжело, но можно — если речь идет об ограниченном контингенте читателей, конечно. Если вы беспокоитесь, что ваши дети залезут в ваше отсутствие куда не надо и найдут там нечто такое, что вы не сможете им объяснить, — установите соответствующее программное обеспечение, благо этого добра сегодня более чем достаточно. Впрочем, далеко не всегда такую фильтрацию производят для ограничения доступа к какому-то контенту — иногда родитель просто хочет, чтобы ребенок делал уроки, а не играл в World of Warcraft, а руководитель фирмы по понятным причинам желает, чтобы его сотрудники не лазили с рабочих компьютеров по развлекательным сайтам.

Трудность в том, что все имеющиеся на сегодняшний день системы фильтрации крайне несовершенны. И если речь идет о разрешении доступа только к определенному набору сайтов — тогда да, с этим никаких проблем нет. Но практически всегда наблюдается обратная ситуация: требуется запретить доступ к «ненужным» сайтам, а достаточно качественных систем распознавания «нужности» пока не существует, потому что ИИ (Искусственный Интеллект или Идиот, на выбор) вынужден соревноваться с людьми — создателями «запретных» сайтов, которые всячески жаждут пробиться к потребителю сквозь все фильтры и заслоны. Учитывая, что устанавливают эти

фильтры чаще всего не искусственные, а вполне себе натуральные идиоты, результат бывает плачевным — по статистике, до 80% отсеиваемых контент-фильтрами сайтов вполне безобидны. Никогда не забуду сисадмина в московском биологическом НИИ, который запретил доступ всем сотрудникам к сайтам, на которых присутствовало слово sex; если вы не поняли шутку юмора, посмотрите в словаре точное значение и вспомните, что речь идет о биологах. Этот альтернативно одаренный товарищ еще и появлялся на работе раз или два в неделю, так что до следующего его визита все, кто работал, скажем, над проблемами скрещивания картошки, страшно удивлялись сообщению браузера, что «страница заблокирована из-за неприличного содержимого».

ВЕЛИКИЙ КИТАЙСКИЙ БРАНДМАУЭР

Правительства тоталитарных государств по понятным причинам считают, что лучше запретить лишнее, чем позволить опасное. А поскольку контингент читателей, которых нужно ограничить в доступе к информации, конечен — собственное население, — сделать это вполне реально.

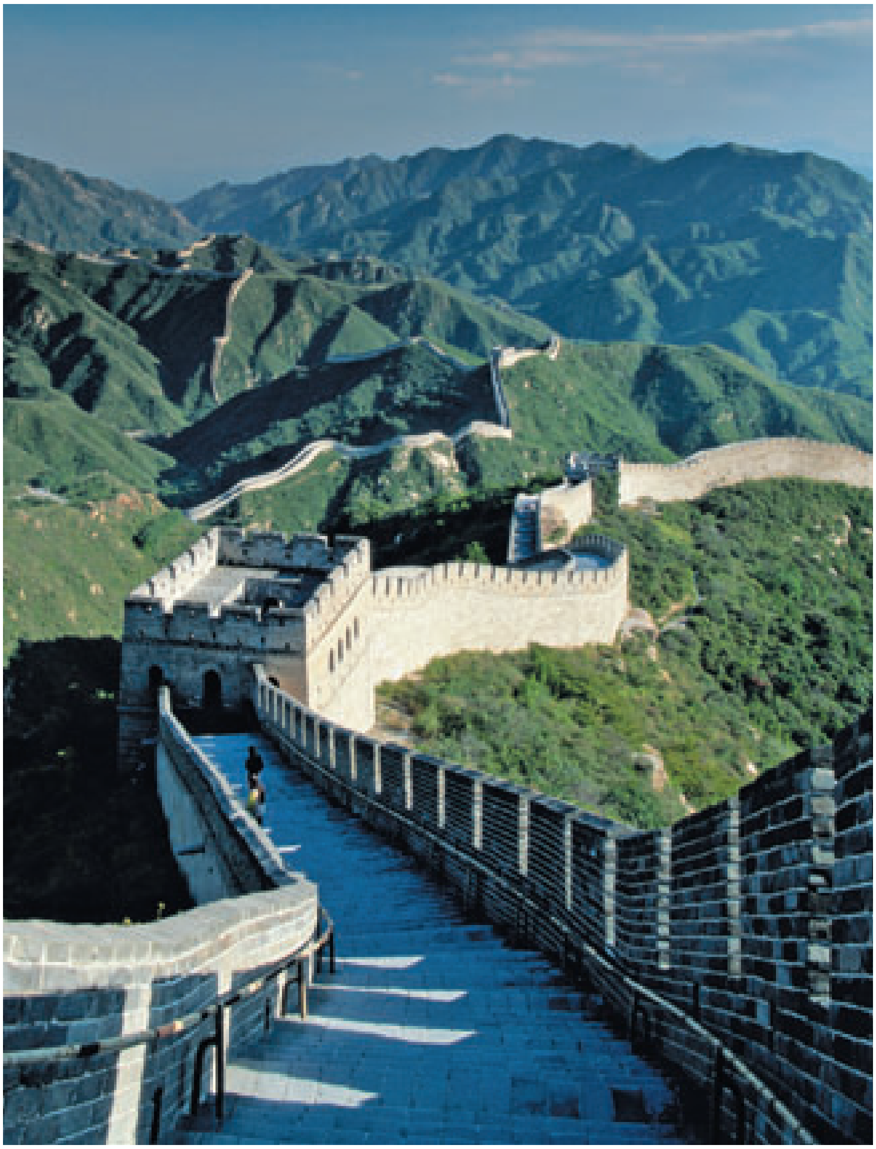
Наибольшего успеха в этой области добился Китай. Причин тому много: и особый менталитет населения, и давние традиции несвободы, и большие деньги, вкладываемые в IT-экономику страны, и — это очень важно! — огромный рынок, для доступа к которому американские и европейские корпорации готовы на все. Money talks, bullshit walks: когда речь идет о больших деньгах, любые принципы крепко спят, а свобода и демократия отправляются покурить. Компания Yahoo! в прошлом году передала властям информацию о личности журналиста Ши Тао, в результате чего тот был арестован и приговорен к 10 годам лишения свободы. Кстати, знаете, что он сделал? Через свой e-mail-аккаунт на Yahoo! опубликовал правительственный приказ о цензуре, в котором китайским СМИ запрещалось освещать годовщину событий на площади Тяньаньмэнь. Глава компании Джерри Ян, сказал, что случившаяся ситуация ему «не нравится» (действительно — нехорошо как-то с парнем получилось…), и шустро сообщил, что он не прочь купить за миллиард долларов 35% акций китайского торгового портала Alibaba.com. Microsoft также проявила настоящую независимость, и теперь пользователи китайской версии бесплатной службы ведения блогов MSN Spaces не могут использовать такие слова, как «демократия», «свобода», «права человека» и «демонстрация» (это все не шутка!) — тем, кто пытается написать это у себя в блоге, грозят пальцем и предлагают подумать над своим лексиконом. Google, несколько месяцев назад отказавшаяся предоставить ФБР доступ к базе данных своих пользователей и их частным файлам, долго капризничала и ломалась, но в конце концов тоже получила предложение от китайских властей, от которого не смогла отказаться: ныне Google.cn никак не связан с основным сервисом, не позволяет осуществлять поиск по «неприличным» словам и выражениям типа «независимый Тайвань» и блокирует доступ к тысячам сайтов, список которых услужливо предоставили китайские чиновники.

Вьетнам, Тунис, Бирма, Куба и другие вольные страны не имеют таких ресурсов, но всячески тянутся за Китаем, пытаясь по максимуму урезать доступ своих граждан к Интернету. Иран, например, поставил в 2005 году рекорд, отправив за решетку на 10 месяцев сразу 20 блоггеров. А в Узбекистане проявили фантазию: они не просто блокируют доступ к неугодным сайтам, но и подставляют вместо них читателю слегка подкорректированные версии искомых сайтов с «правильной» информацией.

В братской Белоруссии тема интернет-цензуры во время последних президентских выборов стала как никогда актуальной. Китайских ресурсов и профессионалов у Лукашенко и близко не наблюдалось, поэтому были отмечены отдельные случаи блокирования оппозиционных сайтов, фильтрации соответствующей информации и тому подобные явления, но в критические моменты ока-



залось проще всего решить проблему радикально, со славянским размахом — соответствующим рубильником, то есть отключением Интернета на всей территории страны. В целом же ситуация в государстве очень простая: домен .BY администрация президента контролирует полностью, доступ к зарубежным сайтам с ненужной информацией перекрывается достаточно оперативно, а для тех, кто хочет не только читать, но и писать, в конце прошлого года аккурат к грядущим выборам (это не мои фантазии, это комментарии главы КГБ Белоруссии Степана Сухоренко) была добавлена в уголовный кодекс статья «Дискредитация Республики Беларусь». Сразу вспоминается предложение одного из персонажей Губермана: заменить весь уголовный кодекс одной статьей, чтобы судьи по ней давали от года до пятнадцати по своему усмотрению: «Неадекватная реакция на заботу партии и правительства».



ОБРАТНАЯ ЦЕНЗУРА

Интересно, что бывает и обратная цензура — когда сайты фильтруют своих посетителей, то есть нас с вами. Но для начала один абзац технической информации.

Каждое устройство, подключенное к Интернету (компьютер, телефон, умный холодильник etc.), имеет свой уникальный в данный момент времени IP-адрес. Ключевое выражение тут — «в данный момент времени». То есть на этапе становления Сети разработчиками подразумевалась схема «один компьютер — один IP», но по ряду причин[5] сегодня она не работает. У подавляющего большинства пользователей есть так называемый «динамический IP», либо вообще извне виден только IP шлюза. Динамический IP — это когда при каждом следующем подключении выделяется новый случайный (с точки зрения пользователя) адрес из определенного диапазона. Если вы работаете по старинке через коммутируемое соединение по телефонной линии при помощи модема — это ваш случай. То же касается и абонентов ADSL-сетей, например, популярного в Москве «Стрима». Если отдельно не заказана у провайдера услуга «Статический IP», то каждый раз адрес будет новым. Если же вы являетесь абонентом локальной сети, которая в свою очередь подключена к Интернету (это справедливо как для крупных районных, так и домашних сетей типа «два компьютера плюс ноутбук» или организаций), то IP у вас — постоянный, но выделен из специального диапазона (например, 10.x.x.x, 192.168.x.x или что-нибудь в этом роде), и найти вас по нему можно только в пределах данной локальной сети. Снаружи вместо вашего виден адрес того ПК, который выполняет функцию шлюза — «раздает Интернет» другим компьютерам в локалке. Впрочем, выяснить ваш собственный адрес для знающего человека не составит труда, но при подобном раскладе следить конкретно за вами затруднительно, тем более что по договоренности с администратором можно менять свой адрес сколь угодно часто.

Итак, следить за конкретным компьютером очень непросто, а в определенных случаях вообще невозможно. Но зато можно сделать определенные выводы по диапазону IP: ведь каждый провайдер может выделить своим клиентам отнюдь не любой адрес, какой взбредет ему в голову, а только из закрепленного за ним пула, и узнать провайдера по IP его клиентов задача элементарная. Конечно, если на вашу домашнюю страничку заходит человек с адреса, начинающегося с 81.x.x.x, 83.x.x.x или 85.x.x.x, то информация о том, что эти диапазоны принадлежат компании МТУ-Интел, особо полезной не будет — пол-Москвы ходит в Сеть через «Стрим». Но с другой стороны, если вы видите, что к вам заходили из сетки, принадлежащей крупному банку, в котором работает ваш знакомый, то можно с очень высокой степенью вероятности рассчитывать, что именно он заглянул к вам на огонек в рабочее время. Как вы понимаете, раз можно идентифицировать провайдера, значит, можно определить и страну — и производить соответствующую фильтрацию. Проанализировав это, вы будете удивле-

5 Подробнее об этом см. ДК 12_2005, «Интернет. Глава вторая». — *Прим. ред.*

ны тем, как много сайтов этим занимается. Приведу несколько примеров.

- Многие зарубежные серверы, предоставляющие бесплатное место для хранения крупных файлов, в этом году разделили бурную радость россиян по поводу распространения недорогого и доступного высокоскоростного доступа в Сеть и вынуждены были ограничить доступ к своим услугам с русских IP, о чем честно сообщили.
- Несколько лет назад мой коллега был изумлен, случайно зайдя во время очередного политического скандала на сайт одного из пяти крупнейших мировых информационных агентств и обнаружив там совсем не те материалы, что читал за два часа до этого. Но вспомнил, что по какой-то надобности включил в настройках браузера работу через американский прокси-сервер — оказалось, этого достаточно, чтобы получить совсем иную информацию по тому же адресу.
- Одна российская софтверная компания категорически не желает работать с соотечественниками: по мнению ее руководства проблем при этом получается больше, чем прибыли. В результате не только сайт фирмы сделан исключительно на английском языке, но и последние версии наиболее популярных продуктов (и даже просто информация об их существовании) недоступны россиянам.

В принципе, для обхода такой фильтрации (если она сделана методом исключения — «все, кроме XXX», а не наоборот — «только XXX») можно использовать прокси-серверы, анонимайзеры и аналогичные сервисы. Иногда помогает — но ведь еще надо догадаться такое проделать ни с того ни с сего, ведь тот, кто применяет цензуру, редко имеет привычку сообщать об этом факте.

ПОВОД ЗАДУМАТЬСЯ

Что ж, скептики и пессимисты, как всегда, оказались правы, а Тимоти Лири — не совсем. Конечно, таких возможностей в плане создания информационных аквариумов, какие были у диктаторов двадцатого века, сегодня нет ни у кого. Совсем заблокировать Интернет невозможно — даже в Китае люди более-менее успешно ведут политическую борьбу, публикуют новости и при помощи системы цепочек из прокси и анонимайзеров получают доступ к интересующей их информации. Несмотря на все усилия правительства, информация о ходе президентских выборов по капелькам шла даже обратно в Белоруссию — и совсем широким потоком наружу: многие публиковали новости в ЖЖ чуть ли не в реальном времени. Есть энтузиасты-либералы, которые пишут специальные программы (разумеется, бесплатные), позволяющие из-за любых занавесов получить доступ к полноценным общим версиям поисковых машин и через них, соответственно, к нужной информации. Но вот только вопрос: а полноценны ли эти общие версии? Или там тоже — вырезано то, что кому-то могущественному не угодно, а нам не сказали об этом? Единожды соврав — кто тебе поверит… Поведение крупных корпораций на китайском рынке с кристальной четкостью в очередной раз высветило старую и банальную истину, которую мы все со временем склонны забывать (и расплачиваемся потом жестоко за свою забывчивость!): в бизнесе любые моральные ценности и принципы меркнут на фоне перспективы серьезной наживы.

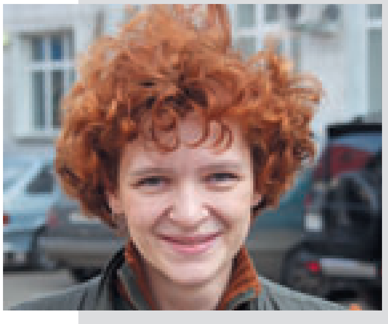


А следовательно возникают вопросы: Какие есть основания полагать, что тот же Google не внял спущенной «сверху», «снизу» или «сбоку» серьезной и вдумчивой директиве, ну, скажем, не выводить ничего внятного в первой десятке по запросу «военные преступления солдат США»? И какова должна быть сумма, чтобы лицензионное соглашение Gmail было нарушено, и все письма, файлы и личные данные абонентов были проданы достаточно богатому покупателю?

Даже в киберпространстве у свободы есть границы, и они гораздо уже, чем нам кажется.

редактор
Ольга Шемякина
shemyakina@homepc.ru

Притча о добром черте



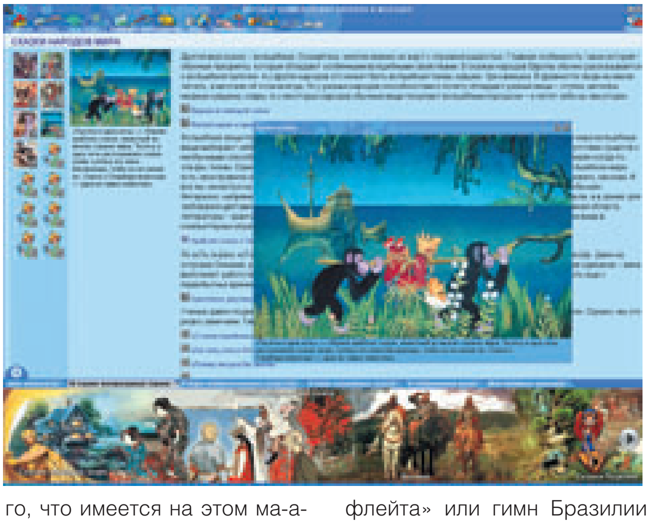
А-а-а, попугаи-бегемоты, а-а-а, море-солнце-обормоты… Ой, простите. А-а-а, и зеленый кто-то там… Еще раз извините. Сейчас, сейчас, надену очки и сделаю умное лицо. Минуточку… Еще минуточку… Нет, други мои, никак не могу настроиться на серьезный лад. Не получается стереть с лица улыбку и мечтательное выражение. Режьте меня, ешьте меня — мысль движется только в направлении предстоящих путешествий, а рука попросту не поворачивается писать ни о чем серьезном. Так что буду развлекаться и вас развлекать. В этом номере если уж энциклопедии — то с картинками, а обучалки — так непременно веселые, интересные или вкусные. А еще у нас, как вы уже успели, наверное, заметить, новый дизайн. Мне лично нравится, а вам? Черкните мне пару строк, интересно будет узнать ваше мнение, ведь журнал-то создается именно для вас! Да и вообще пишите: о том, что бы вы хотели узнать в моем разделе и не только, какие конкурсы вам могли бы быть интересны и т. д. Я ж немного волшебница, желания исполняю. Правда, не все. А то вот жил-был черт в одной даосской легенде, который захотел стать добрым. И стал он исполнять все людские желания. Принесла к нему на спине мать сына с отсохшими ногами, а у того еще и руки отнялись. «Что ж ты наделал, окаянный?» — вскричала старая женщина. «Исполнил желание твоего сына. Он захотел, чтобы у него отсохли руки, и ты больше бы не заставляла его плести корзины». Так что с желаниями — поосторожней. А я желаю вам хорошего настроения и удачного отпуска!

[Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия 2006]

Индейцы, мороженое, Битлз



Разработчик: «Кирилл и Мефодий»
Издатель: «Кирилл и Мефодий»
Сайт: www.km.ru
Цена: DVD — $30



Детская энциклопедия выдерживает уже четвертую по счету редакцию и с каждым годом становится все интереснее и полней. На этот раз она, словно утка яблоками, нашпигована разделами, статьями, красочными иллюстрациями, мультиками, мультимедиа-панорамами, литературными произведениями из школьной программы, аудиоспектаклями, развивающими мини-играми, комиксами и прочими вкусностями, не только аппетитными, но и богатыми витаминами знаний, что бесспорно весьма необходимо детскому организму. Глядя на это мультимедийное пиршество, слюнки текут даже у меня. А вот приступать к описанию всего того, что имеется на этом ма-а-аленьком плоском бублике, честно говоря, как-то страшновато. Слишком уж много здесь сокровищ, чтобы упомянуть про все-все-все. Буквально за полчаса путешествия по разделам этой «живой книги» (еще бы не живая: то сказки рассказывают, то птицы настоящие в лесу поют, то моцартовская «Волшебная флейта» или гимн Бразилии звучит) успела узнать про структуру нашей Вселенной; поглядеть на узелковое письмо древних инков; с помощью анимированного видеофрагмента взойти по ступенькам одного из семи чудес света — Фаросского маяка; узнать, что только импрессионисты стали рисовать пейзажи непосредственно на природе,

а до этого художники рисовали в мастерской, зачастую даже не по наброскам и этюдам, а по памяти… Информации в этой энциклопедии столько, что она способна заинтересовать детей любого возраста: те, кто только-только научился ходить пешком под стол, могут слушать сказки и смотреть мультики; школьники же почерпнут множество полезных знаний по истории, географии, природоведению и т. д. Сомневаюсь, что в школе рассказывают, к примеру, историю создания метро или на уроках музыки преподают краткий курс современной музыки (начиная с джаза, проходя через весь зарубежный и русский рок и заканчивая небольшим ликбезом в области попмузыки). Отдельной похвалы достойна возможность путешествовать по гиперссылкам в любой раздел программы (от статьи про мороженое через шоколад запросто можно попасть к индейцам, а далее к изучению свойств металлов, молекулам, Аристотелю, Евросоюзу, и так почти до бесконечности) и расширенная система поиска. Уф, как-то мне даже поплохело от такого обилия информации за раз. Нужно срочно вылезать из этих бесконечных и затягивающих энциклопедических джунглей, а то тут так много еще всего хочется посмотреть, почитать и послушать, что просто держите меня десять человек! — *О. Ш.*

[Энциклопедия животных Кирилла и Мефодия 2006]

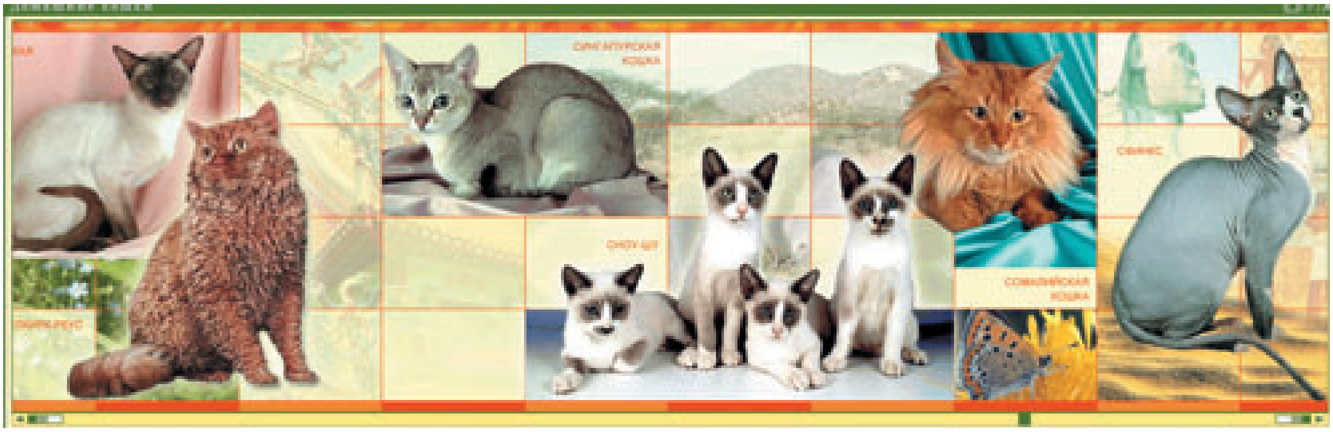
Больше чем зоопарк



Разработчик: **«Кирилл и Мефодий»**
Издатель: **«Кирилл и Мефодий»**
Сайт: **www.km.ru**
Цена: **DVD — $20**

Столько животных, сколько собралось вместе на этом DVD, не увидишь ни в одном зоопарке мира. Во-первых, такой зоопарк по своей территории занимал бы целую небольшую страну; во-вторых, некоторые животные уже давно вымерли, а на их скелеты разве что в палеонтологических музеях посмотреть можно; в-третьих, в настоящем зоопарке около всевозможных вольеров и клеток висят совсем уж небольшие информационные таблички. Здесь все не так. Динозавры все еще продолжают расхаживать по планете и их дают потрогать собственными руками — верти трехмерную модель раптора, сколько душеньке угодно, рассматривай в подробностях его зубы, когти и хвост. Заодно читай огромную энциклопедическую статью про анатомические особенности динозавров, разновидности и даже ту самую печальную проблему вымирания. А надоест читать — переходим к одной из мультимедийных панорам «Эпоха динозавров». Это самый живописный раздел программы, где животные представлены непосредственно в своей среде обитания. Журчат реки, поют птицы, трещат доисторические цикады, из чащоб раздаются холодящие кровь звуки, на поваленном бревне расправляет крылья мелкий птерозавр, ой, а вон там пошел пить из ручья стегозавр, размахивая на ходу монументальным хвостом. Кроме озвученных и анимированных красот в энциклопедии есть и полезные разделы — в несметном количестве приложений можно найти классификацию живых существ, обои для рабочего стола (устанавливаются прямо из программы), видеоролики по дрессировке собак, панорамы лошадей, аквариумных рыбок, кошек и много чего еще. Остается только смотреть и дивиться, сколько же разных видов животных существует на нашей планете. — *О. Ш.*

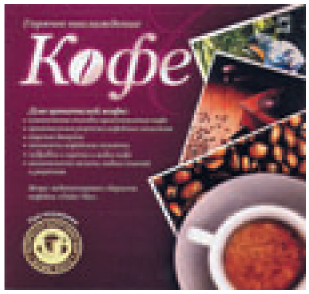




[Горячее наслаждение. Чай], [Горячее наслаждение. Кофе], [Библиотека рецептов. Книга № 3. Вегетарианская кухня]

Чай, кофе, потанцуем?







Разработчик: **IDEX Creative Team**
Издатель: **«Новый Диск»**
Сайт: **www.nd.ru**
Цена одного диска: **$4,5**

Не исключено, что встречаются люди, пьющие исключительно кипяченую водичку, соки или компоты, но большинство из нас все-таки хоть один раз в течение дня берет в руки чашку с ароматным горячим чаем. Ведь напиток этот уже давно и горячо нами любим. Кто-то любит посмаковать и погурманствовать, разбирается в сортах зеленого чая и не на шутку увлекается изучением традиций чайной церемонии; кто-то довольствуется пакетиком, закинутым наспех прямо в чашку; кто-то не может пить чай без лимона или молока; кто-то экспериментирует с добавлением всевозможных лекарственных травок. Ей богу, черный чай без сосновых почек, эвкалипта, шалфея, мяты или хоть чего-нибудь подобного пить я уже попросту не могу. Но хватит петь дифирамбы самому напитку, пора нахваливать диск про чай. Информации в нем — как заварки, которой не пожалели. Целые разделы посвящены истории чая, видам и сортам, способам приготовления, чайному этикету и даже даны рецепты десертов к чаю. Есть и «Чайные видеозаметки», в которых симпатичная барышня делится с нами различными рецептами заваривания, сроках и способах хранения чая, рассказывает, насколько чай полезен для организма, от чего зависит качество этого популярного напитка и многое другое. Например, оттуда мы можем узнать, как зародился чай. По легенде, один буддийский святой прибыл в Китай молиться и однажды взял и заснул во время своих бдений. Разгневался он тогда на себя, непутевого, вырвал себе веки и бросил на землю. На этом месте и вырос кустик бодрящего растения — чая.



Если нужно найти что-то конкретное, а не просто ради любопытства листать раздел за разделом, поиск к вашим услугам. Если что-то приглянулось и нужно бы запомнить — помещаем в закладки. Дизайн диска также оставляет наилучшее впечатление. Не забыты и всякие «нечайные» чаи, такие как ройбуш или матэ. В общем, каждый найдет для себя немало полезного и вкусного. Так что приятного чаепития!



А я отправляюсь к кофейным берегам. Кофе, может быть, и не такой полезный напиток, но до чего ж вкусный! И если с чаем все-таки проще (главное, купить хороший сорт), как бы ни заваривал, вкуса не испортишь, то кофе — продукт более тонкой душевной организации, капризный, можно сказать, напиток. То пережжешь его на слишком быстром огне, то выльется полтурки на конфорку, то сорт невкусный попадется. Потому-то диск про кофе имеет даже большую практическую ценность. Кроме истории появления этого, не побоюсь этого слова, наркотика (ведь часто не можешь себе отказать в ежедневной утренней чашечке кофею), в мультимедийной кофейне можно узнать про виды и сорта кофе, разновидности приготовления, правильной сервировке кофейного стола, десертах, посмотреть видеоролики с рассказами об этом напитке. Там вы узнаете о пользе кофе, но тут же вас предупредят: не пейте его больше 8 раз в день, а то из организма вымоется весь кальций. В общем, помимо массы интересных рецептов приготовления, я узнала, например, как выглядят кофейные зерна непосредственно на дереве, на что обращать внимание при покупке кофе, и, в очередной раз вдыхая аромат свежеприготовленного кофе, теперь нет-нет да и удивлюсь, заглядывая в чашку: «Ну надо же, а ведь его пили еще эфиопские пастухи в XI веке».

Ну все, чай-кофе попили, теперь потанцуем. А чтобы было легче «двигать собой» — садимся на вегетарианскую диету. И в этом нам поможет диск со вкусными вегетарианскими рецептами. Это сущее заблуждение, что без мяса прожить нельзя. Можно, да еще как — ну просто пальчики облизывая. А до чего вегетарианцы изобретательны, их меню отличается завидным разнообразием: супы из ягод и фруктов, салат из печеных овощей или



из одуванчиков с квашеной капустой, жареные соленые огурцы, овощной шашлык, рис с кокосом, ананасное желе, кисель из меда… Продолжать не буду, все остальное прочитаете сами. Помимо рецептов на диске есть рассказ об истории вегетарианства, советы по правильному выбору рациона и покупке продуктов, а кроме того два приятных бонуса: поиск по ингредиентам (а что, очень удобно, посмотрели, что у вас есть в наличии, и почитали, какой кулинарный шедевр можно из этого сотворить) и «Генератор меню» для разных типов вегетарианцев (там вам выдадут список рецептов только тех блюд, которые вам можно, а то вдруг вы записались в «веганцы», которым нельзя употреблять молочные продукты, яйца, рыбу и даже мед). Но никто вас не заставляет фанатично пить сырую водичку на завтрак, обед и ранний ужин. Ешьте, что хотите. Если не можете прожить ни дня без мяса — пожалуйста, в серии «Библиотека рецептов» выпущен ряд мультимедиа-рецептурников, посвященных традиционной, необыкновенной и микроволновой кухне. Вообще, доложу я вам, эдакая поваренная книга на диске намного удобней, чем поиск рецептов на сайтах и форумах. По собственному опыту знаю, как мучительно бывает рыскать по Интернету с подведенным от голода желудком. А тут — и время экономится существенно, и удобство налицо: нужный рецепт можно быстренько распечатать прямо из программы и вперед, к кулинарным подвигам. — *О. Ш.*



[Планировщик садового участка 3D]

Дача нашей мечты



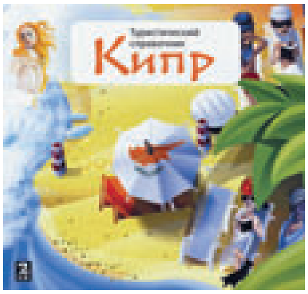
Разработчик: **«Гравитим»/«Бизнессофт»**
Издатель: **«ИДДК»**
Сайт: **www.iddk.ru**
Цена: **$4**

Сия навороченная и профессиональная программа предлагает нам нафантазировать, как могло бы выглядеть наше уютное дачное гнездышко. Для этого к нашим услугам — мыслимые и немыслимые возможности. Этот «Планировщик» — вещь серьезная. При том, что интерфейс ее интуитивно понятен и дружелюбен, надо изучать ее не один и не два дня, чтобы выявить и использовать все возможности. Но, честно говоря, не очень понятно, на кого рассчитан диск. С одной стороны, конечно, здорово, что можно виртуально построить себе дом, выкопать бассейн, посадить березку под окном, художественно обнести участок забором и даже продумать, куда и как разместить грядки, клумбы, дорожки и прочие садовые прибамбасы. С другой стороны, пока вы будете выравнивать виртуальные ландшафты и изучать огромную библиотеку объектов, в которой есть даже столбики для забора, кусты и камни для японского сада, тут и выходные пройдут, а меж тем на реальных грядках завянут ваши неполитые вовремя овощи и цветочки. Нет, оно, конечно, очевидно — в программе заниматься садово-огородными хлопотами куда как приятней. После этого даже на настоящую дачу хочется махнуть рукой. Все ведь так просто: захотел — пруд выкопал, захотел — горку насыпал… Никаких хлопот и рабочих мозолей на руках, никакого ревматизма в вечно согнутой над грядками пояснице. Сиди любуйся, как день сменяется ночью, а весна летом. Но все-таки, придется выбирать: либо копаем, либо с диском забавляемся и лицезреем, как на даче нашей мечты облетают листья с берез, как фонари в ночи освещают нашу морковку и укроп, как уровень воды в рукотворном пруду колеблется в зависимости от времени года и т. д. Красиво, увлекательно, но как-то малопригодно. Мечтать об ухоженной даче с двухэтажным домом и бассейном в получастка — это одно, а в действительности все получается по принципу «дачу я слепила из того, что было». Но мечтать, да к тому же с такой «умной» программой, — не вредно. — *О. Ш.*



[Туристический справочник. Кипр], [Туристический справочник. Испания]

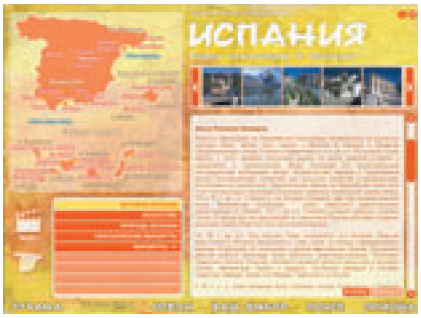
Пакуем чемоданы

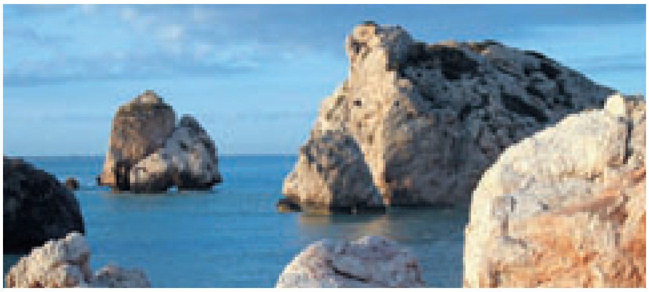




Разработчик: **VIEM**
Издатель: **«Новый Диск»**
Сайт: **www.nd.ru**
Цена: **2 CD — $8**

У, ням-ням. Теперь — о самом вкусном и актуальном: об отпуске. И будем мы о нем не только мечтать, но и планировать свою замечательную поездку. Для этой цели очень даже пригодятся диски из серии «Туристический справочник». Куда едем? В традиционные солнечные страны, такие как Испания, Египет, Тунис? А как насчет живописнейших островов? Осталось только выбрать: Мальта, Майорка или Кипр? А может в Венгрию хотите? По всем вышеперечисленным странам для начала можно попутешествовать с помощью мультимедийного гида, а уж потом смело отправляться в настоящее приключение. Я, к примеру, с сильным интересом засматриваюсь в сторону Кипра, а потому и выбрала для более подробного обзора диск именно про него. Впрочем, так как эти справочники из одной серии, то программная оболочка их почти одинакова, отличие только в цветовой гамме оформления, содержании, иллюстрациях, видеороликах и достопримечательностях, щедро разбросанных по карте того или иного государства. Причем про каждую из достопримечательностей тут же можно получить короткую справку, узнать часы работы и стоимость входа на территорию. Вообще, диск очень удобен в обращении и весьма информативен. Гулять по туристической энциклопедии одно удовольствие — на диске очень много полезной информации общего плана: в разделе «Туризм» мы найдем рассказы о том, где можно вкусно поесть; каковы особенности национальной кипрской кухни; что такое агротуризм (интересная, кстати, штука — вам предлагается пожить в отреставрированных сельских домиках, оформленных в национальном стиле); в каких отелях можно поселиться и т. д. В разделе «Страна» вы найдете информацию о государственном устройстве, таможенных порядках (к примеру, на Кипре наложен запрет на импорт пиратских изделий — компьютерных программ, фильмов, аудиокассет, CD), валюте и часах работы магазинов, офисов, автозаправок, банков (что немаловажно, ибо, как и в большинстве стран, банки закрываются очень рано). Вам даже напомнят, что из одежды взять в дорогу, в зависимости от сезона. Кроме этого можно ткнуть мышкой по какому-либо городу на карте и тут же получить о нем подробнейшую информацию.







Фотографий на диске не очень много, но те, что есть, можно увеличить и рассмотреть все интересующие подробности. Ничего, фотографий вы и сами в поездке наделаете, лишь бы флэшка была повместительней, а у туристического справочника все же другая задача — информация и еще раз информация. Чтобы вы четко представляли, в какую часть страны вам стоит ехать, исходя из того, что вы, собственно, хотите от своего путешествия. Если лежать на пляже и смотреть на море — тогда вам в одну сторону острова, совершать пешеходные прогулки по многочисленным тропам или пуститься в велосипедный «круиз» — в другую… Конечно, вам помогут с выбором и в турагенстве, но так подробно о стране, в которую вы собираетесь ехать, не расскажет вам никто. К тому же все диски созданы при официальной поддержке министерства туризма той страны, про которую рассказывается в том или ином справочнике из этой серии. Кстати, насчет того, что все мультимедиа-гиды этой серии одинаковы на лицо, это я погорячилась. Диск про Испанию, например, просто слепит обилием оранжевости в оформлении, да и фотки намного живописней. Вау! Круто! Хочу в Испанию!

В общем так: подковываемся информационно, пакуем чемоданы, закупаем солнечные очки и кремы для загара и айда! Может, даже свидимся где-нибудь в окрестностях места рождения Афродиты на Кипре или у собора Святого Семейства архитектуры Гауди в Барселоне. Теперь даже и не знаю… — *О. Ш.*

[Болек и Лелек учат английский], [1С: Образовательная коллекция. Замок на компьютер. Английский язык], [А. Конан Дойль. Союз рыжих]

Кнут или пряник?



Разработчик: **AIDEM MEDIA**
Издатель: **«Новый Диск»**
Сайт: **www.nd.ru**
Цена: **$4,5**



Разработчик: **Шикерин И. В.**
Издатель: **«1С-Паблишинг»**
Сайт: **www.1c.ru**
Цена: **$4,8**



Разработчик: **Шаламай Д. И.**
Издатель: **«1С-Паблишинг»**
Сайт: **www.1c.ru**
Цена: **$4,8**

Зеленого англоговорящего инопланетного ушастика каким-то ветром занесло на нашу планету, и он очень хочет вернуться домой, но корабль его разбросало по миру так, что только мы и можем собрать все его пропавшие части, параллельно изучая английский. Ну что, поможем инопланетному гостю? Тогда вперед, в яркие красивые картинки, на которых живет английская семья. Сначала нас знакомят с ее членами. Разумеется, на английском. А если фразы и проплывающие по экрану слова из них уж совсем непонятны на слух, то нажимаем правую кнопку мыши и добрые Болек и Лелек, наши помощники в этом путешествии, быстро и точно переводят несложные предложения: «Это мама. Она очень красивая», «О, помидоры! Из них выйдет отличный кетчуп», «Смотри, ракета. Она серая», «Можно мне мороженое?»... Чтобы спасти ушастика, недостаточно прогуляться по всем локациям и прослушать, как называются цвета, цифры, овощи-фрукты, животные, мебель, посуда, части тела, одежда и многие другие предметы первой необходимости. В каждой из картинок нужно включиться в игру, отвечая на несложные, но многочисленные вопросы, которые требуют понимания текста на слух: «Где дедушка Фред? Какое животное грустит? Где мой красный мяч? Дай мне, пожалуйста, морковь». По ходу выполнения этих поручений по указыванию предметов и живых существ, находящихся на экране, ребенок, сам того не замечая, закрепляет свои знания английских слов. Радует, что его не заставляют зубрить отдельные слова, а сразу полностью погружают в язык. Впрочем, в отдельном разделе «Словарь» можно повторить и все выученные слова. Есть и отдельная мини-игра с пришельцем в запоминание слов на карточках. Диск изобилует всякими раскрасками и прочими развлекательными заданиями. Не соскучишься — точно. В общем, захотите порадовать свое дитя дошкольного возраста и заодно, играючи, научить английскому — милости просим.

Но если вам этого мало и вы считаете, что ваш ребенок уже избалован красивыми и веселыми обучалками, то переходим к более суровым мерам. Ставим ему на компьютер программу-«замок», которая при включении компьютера попросит ребенка перевести английские слова на русский и не пустит его на порог, если он не выполнит задания. Родители, будьте бдительны, если компьютер у вас в семье один на всех. Есть вероятность, что вы сослужите себе и своим близким плохую службу, если вовремя не создадите запароленную учетную запись «Учитель». Тогда умная программа — страшное дело! — не пустит в Windows даже вас. В роли учителя вы можете выставить нужный уровень сложности (от 0 до 9) и указать необходимое количество слов для перевода. Можете сами ввести слова, которые ребенку следует учить, а можете пустить все на самотек — программа и сама задаст ему задание. Эх, хитрая какая обучалка, запрятана так, что ее невозможно найти ни на рабочем столе, ни в меню «Пуск», заявляет о своем существовании она только при загрузке «винды», тогда же ее, если надоест, можно удалить. Что ж, разные методы обучения годятся, лишь бы реальная польза была. Так что, если ребенка не жалко, устройте ему муштру по полной программе. А в качестве бонуса выдавайте чупа-чупсы по количеству заработанных в программе очков.

Детям постарше может пригодиться «внеклассное чтение» английских рассказов из серии «Научитесь понимать английский язык». Кроме Конан Дойля детишек радуют дисками с рассказом О'Генри «Клад» и «Похищением Санта Клауса» Баума. Пряников здесь не раздают, но и кнутом над головой не размахивают. В каждой из этих незатейливых в плане дизайна программ можно выбрать британский или американский вариант произношения; посмотреть перевод буквально каждого слова из текста и подробную словарную статью, ему посвященную; увидеть отличия подстрочного перевода от литературного; прослушать отдельно выбранное слово, фразу или весь текст целиком, останавливая его в любом нужном месте; устанавливать закладки, производить поиск выбранного в тексте слова по остальному тексту рассказа. Что ж, все очень просто, удобно и со вкусом. И даже если ничего непонятно на слух с первого раза, так приятно послушать настоящих носителей языка, что хочется слушать еще и еще, пока наконец не поймешь. — *О. Ш.*



[Физикус 2: Возвращение]

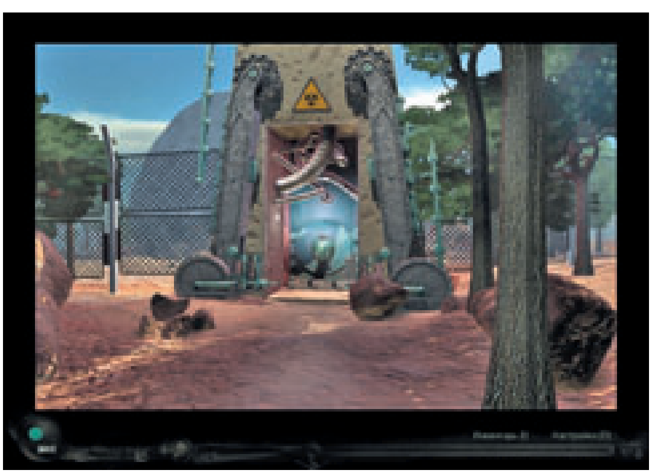
Обучаликус-играликус



Разработчик: **Heureka-Klett**
Издатель: **«МедиаХауз»**
Сайт: **www.mediahouse.ru**
Цена: **2 CD — $6,5**

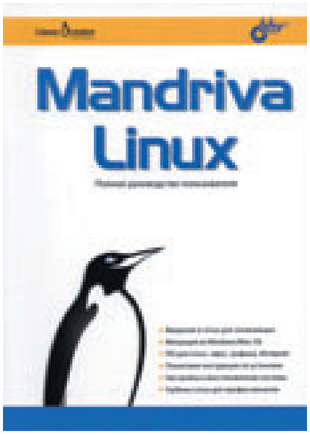
Ага, попробуйте-ка сладить с подрастающим непоседой и добровольно усадить его, к примеру, за изучение физики. Не завлечь его никакими увещеваниями о пользе науки. Потому-то и придумывают создатели обучающих программ всевозможные хитрости, чтобы ребенок даже и не заметил, что учится. Пусть лучше играет в свое удовольствие, а заодно так, мимоходом, получает новые сведения из мира физических явлений. По такому принципу и сделан новый квест-обучалка от немецкой компании Heureka-Klett. Разработчики создали несколько живописнейших миров (для каждого предмета — свой, неповторимый) и придумали увлекательный сюжет для каждой игры. На сегодняшний день в серии «Обучение с приключением» существует несколько квестов: «Химикус», «Физикус», «Биотопия», «Информатикус» и «Географикус». О многих из них мы уже писали. Может быть, появятся обучалки и по другим школьным предметам, но пока разработчики пошли по второму кругу. Перед нами «Физикус 2», который приглашает детей от 9 лет в путешествие по планете, на которую упала некая «комета». Дислоцируемся на месте падения неизвестного небесного объекта и начинаем свое расследование, по дороге сталкиваясь с загадками, требующими знания механики, термодинамики, электричества, оптики, акустики, атомной физики и теории относительности. Буквально с первых шагов путешествия по прекраснейшему миру с невозможной красоты ландшафтами (правда, с разрешением 800x600), под приятный шум прибрежных океанских волн, мы начинаем решать не очень-то простые головоломки по замыканию электрических цепей для того, чтобы открыть замок на двери; расчету сопротивления для включения лампы в подвале и т. д. Чтобы идти по этому фантастическому миру дальше и понемногу, шаг за шагом, приоткрывать завесу сюжетной тайны, все время нужно применять знания физики. Не волнуйтесь, ребенку не нужно будет сидеть с раскрытым школьным учебником на коленях — в игре есть собственная энциклопедия по всем основным разделам физики (более 400 статей, 50 анимированных физических экспериментов). Даже и не знаю, честно говоря, что увлекательнее: игра или энциклопедия. Игра — это решение головоломок; поиск в окрестностях редких, но ценных предметов; прогулки по винтовым лестницам и прочим сооружениям; полеты в постапокалиптическом мире на немыслимом летательном аппарате и т. д. Энциклопедия — это статьи, написанные простым и понятным языком и озвученные диктором; иллюстрации, которые в полном смысле слова можно потрогать — нам не просто показывают физические законы в действии, но и предлагают самим приложить руку к нарисованным рычагам, будильникам и прочим расположенным на экране предметам. Например, в разделе «Оптика» нам объяснят, как появляется тень, предлагая подвигать плюшевого мишку и посмотреть, как меняются размеры его тени в зависимости от расстояния до источника света. А если включить две лампы?.. А чтобы воочию убедиться в существовании звуковых колебаний, на мембрану виртуального динамика кладутся рисовые зерна, нам остается только включить рубильник и понаблюдать, как они весело скачут под музыку. А как насчет того, чтобы попинать ботинком мяч для усвоения понятия «сила»? Из энциклопедии можно даже не возвращаться в квестовую часть игры, она и сама по себе еще какая игра. А обучение? Какое-такое обучение? Где-е-е-е? — *О. Ш.*





[Mandriva Linux. Полное руководство пользователя]

Страсти по Мандриве



Издательство: **«БХВ-Петербург», 2006**
Объем: **544 с.**
Тираж: **3000 экз.**

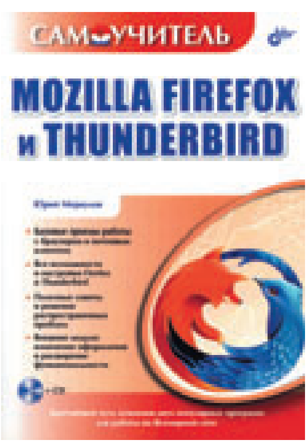
Приверженцы ОС Linux всегда напоминали мне религиозных сектантов, фанатически преданных своей аскезе. В противовес Windows-юзерам — лицам светским, падким до развлечений. Обратите внимание: книги о Windows, как правило, пестрят фразами о дружелюбности и подталкивают пользователя к различного рода оптимизациям системы или ее украшательствам. Книги о Linux — полная противоположность. Они лаконичны, но сложны для восприятия, чужды светских утех и требуют вдумчивого к себе отношения. Времена меняются, «ветхозаветный» аскетизм «Линукса», похоже, уже в прошлом, и успех графической оболочки KDE и ей подобных — яркое тому подтверждение. Однако религиозный дух никуда не выветрился, и заповедей open source никто не отменял.



Данный справочник по Mandriva Linux — и в самом деле «евангелие». Это не самоучитель для чайников, хотя ориентирован он именно на начинающих мигрантов с «винды» и Mac OS, а полное официальное руководство, составленное непосредственно производителями дистрибутива. Для тех, кто не в курсе, сообщаю: Mandriva — популярный дистрибутив Linux, который по функционалу ничем не уступает Windows XP и еще совсем недавно носил гордое имя Mandrake и был переименован после того, как Mandrakesoft объединилась год назад с бразильской Conectiva. Руководство радует своей обстоятельностью и вниманием к мелочам. Отсутствие же лирики и рекламных фраз — не самое большое препятствие на пути начинающего линуксоида. Странно лишь, что сам дистрибутив к книге не приложен — год назад в аналогичном руководстве по Mandrake диск присутствовал. — *С. Т.*

[Mozilla Firefox и Thunderbird (+ CD)]

Лисицу сыр пленил



Автор: **Ю. Меркулов**
Издательство: **«Питер», 2006**
Объем: **272 с.**
Тираж: **3000 экз.**

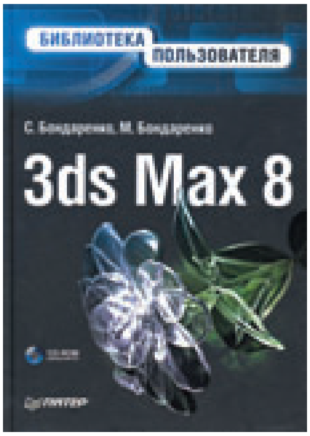


Сравнение бесплатного софта с бесплатным сыром очевидно. А бесплатный сыр — он где? Нет, не только в мышеловке, но и в басне про падкую на лесть Ворону и лицемерную Лисицу. Не знаю, какие басни читали в детстве создатели браузера Mozilla Firefox и почтового клиента Thunderbird, но Огненная Лисица и Гром-птица мораль сей басни отметают напрочь. Мало того что они честны и дружны между собой — они откровенны и искренни со всеми (у обеих программ — открытый код). У Thunderbird пока не очень много приверженцев, но Firefox стремительно набирает обороты. Конечно, до славы Ослика IE ему далеко, но в узких кругах этот Лисенок пользуется большим уважением: еще бы, стабильность работы, неуязвимость перед большинством интернет-опасностей вкупе с более высокой скоростью, чем у IE. А главное — прозрачная простота интерфейса, которой не могут похвастаться ни модная попрыгунья-стрекоза Opera, ни старый лис Netscape, ни экзотический зверь Konqueror, ни прочее мелкое лесное зверье наподобие Maxthon. Обе программы кросс-платформенны и потому универсальны.

Книга содержит как толковое руководство по обоим приложениям, так и диск с дистрибутивами, открытым кодом, а также множеством надстроек, делающих работу с программами еще более продуктивной. Подготовлена она не без участия разработчиков русских версий Firefox и Thunderbird. А предназначена не столько для ленивцев-«юзверей», которым интересно просто серфить по просторам WWW, сколько для активных и смышленых ребят, любящих порой копаться в тонких настройках браузера и в его коде. Ну и, понятно, контролировать работу почтового клиента. — *С. Т.*

[3ds Max 8. Библиотека пользователя (+ CD)], [3ds Max 7.5. Трюки и эффекты (+ CD)]

Одним Max'ом всех побивахом



Авторы: **С. Бондаренко, М. Бондаренко**
Издательство: **«Питер», 2006**
Объем: **608 с.**
Тираж: **4500 экз.**



Авторы: **С. Бондаренко, М. Бондаренко**
Издательство: **«Питер», 2006**
Объем: **544 с.**
Тираж: **4500 экз.**

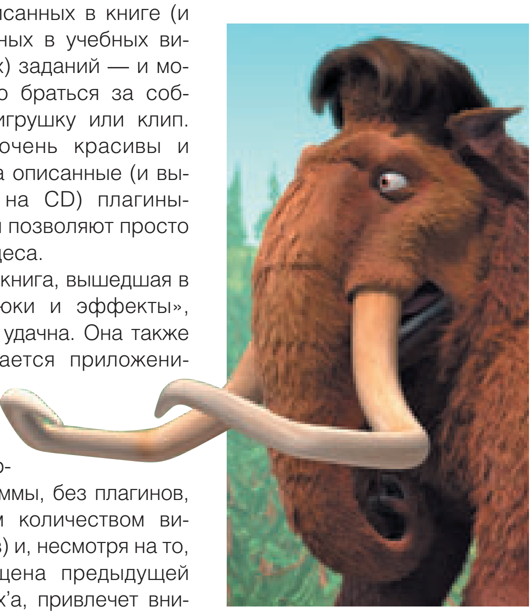
3ds Max одновременно доступен и в то же время неприступен. С одной стороны, это мощнейшее приложение, которым пользуются ведущие 3D-дизайнеры, занимающиеся моделированием для голливудских блокбастеров и компьютерных игр, снимающие рекламные ролики и разрабатывающие интерьеры роскошных пятизвездочных отелей. С другой — это популярная в народе программа, в которой можно шутя соорудить план квартиры, готовясь к грядущей перепланировке или ремонту, а потом сваять трехмерный портрет собственного кота — к новоселью. Доступен — потому что графический пакет — вот он, на CD-приложении к книге в виде триальной версии. Неприступен — потому что никакие книги, сколь бы увлекательными они ни были, не заменят того опыта, который и позволит вам создавать реалистичных персонажей для «Ледникового периода». Поэтому пусть тот, кто все же мечтает о ремесле аниматора и не боится тернистого пути, который необходимо пройти любому 3D-дизайнеру, наберется терпения, нарастит оперативку до 1–2 гигабайт, запасется многостраничными «библиями пользователя», руки в ноги — и вперед!

Нам достались две книги одних и тех же авторов, знакомящие с последними версиями 3ds Max. Их книги каждый раз радуют нас простотой своего изложения и яркостью примеров. Но предположим, вы — новообращенный. В 3D-графике ни бум-бум. Возможности записаться на годовые курсы по трехмерному дизайну пока не предвидится. Учителей-асов и знакомых со студии Dreamworks нет. Есть лишь задор да удаль молодецкая. И, как у Буратино, несколько золотых в кармане, выделенных Папой Карло на азбуку. Берете в руки книгу и…

Первое знакомство не то чтобы обнадеживает… и не то чтобы пугает — интригует. Перед нами — «Библиотека пользователя 3ds Max 8». Книга, не побоюсь этого слова, шикарнейшая. Множество хорошо подобранных примеров, необходимые для новичка теоретические материалы, цветная вкладка с иллюстрациями, диск с многочисленными упражнениями, плагинами, обучающими видеороликами и с 30-дневным триалом восьмой версии пакета. Словом, чего еще душеньке угодно? Все — на высшем уровне, разве что устанавливать эту версию смысла особого нет (программа-инсталлятор предлагает ввести код активации, которого у вас, понятное дело, не имеется, а демо-версия мало того что недолговечна, еще и неполноценна по своим функциям, если сравнивать с версией полной). Так что прежде чем браться за обучение, есть смысл обзавестись полной версией продукта. А далее — полгода на усвоение описанных в книге (и отображенных в учебных видеороликах) заданий — и можете смело браться за собственную игрушку или клип. Примеры очень красивы и техничны, а описанные (и выложенные на CD) плагины-надстройки позволяют просто творить чудеса.

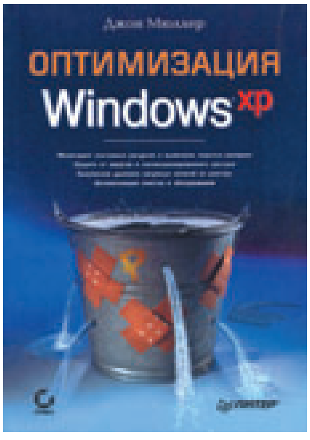
Вторая книга, вышедшая в серии «Трюки и эффекты», чуть менее удачна. Она также сопровождается приложением-диском (без триальной, правда, версии программы, без плагинов, с меньшим количеством видеороликов) и, несмотря на то, что посвящена предыдущей версии Max'а, привлечет внимание пользователей, не желающих долго застревать на теории и мечтающих моментально овладеть всеми хитростями-премудростями. Описанные в книге примеры вряд ли тянут на «трюки» (примеры из первой книги лично меня впечатлили куда больше), но некоторые из них предельно реалистичны (футбольный мяч и раковина с водой) и напоминают полноценных мультяшных персонажей в духе того же «Ледникового периода» (сим-патяга-мамонт). Плюс на страницах книги вы найдете описание некоторых недокументированных возможностей и дополнительных модулей, а также таблицу горячих клавиш.

Что ж, подведем итоги. Можно было бы ожидать, что материал обеих книг будет во многом пересекаться, но этого не произошло, и каждая из них, при всей своей самодостаточности, может служить отличным дополнением к другой. Если же буратиных золотых не хватает сразу на обе азбуки, стоит купить первую, и уж потом, когда поднаторееете в искусстве 3D-моделирования и анимации, заняться вплотную не копированием чужих трюков, а собственным проектом. — *С. Т.*



[Оптимизация Windows XP]

Оптимизм



Автор: **Дж. Мюллер**
Издательство: **«Питер», 2006**
Объем: **480 с.**
Тираж: **4000 экз.**

«Оптимизация Windows» — эта фраза стала уже идиомой, кочуя из статьи в статью, из книги в книгу, ей посвящены целые форумы и порталы. Видать, сама Windows навевает на многих весьма и весьма пессимистические мысли. Выйдет Vista — вздохнет юзер, прикупит нового железа, затянет потуже поясок — и примется за оптимизацию «Висты». А пока наша реальность — это XP, то «латать» и «веселить» будем именно ее.

Книга Джона Мюллера с предельно показательной в данном контексте гиперметафоричной обложкой (из ржавого прохудившегося ведра, из заклеенных лейкопластырем дыр хлещут потоки воды, а сквозь брызги проступают фрагменты «багового» кода). О нет, скажете вы, настоящие оптимисты не выпускают книжек с такими мрачными обложками, они блаженны в своем неведении и радостно юзают то, что дано им свыше. И интерфейс им мил, и красивости, раздражающие пессимиста-хакера, им по душе, и безо всяких сервис-паков живут они, не ведая печали.

Так вот, книжка эта — для параноиков-пессимистов, контролирующих все и вся, жалеющих каждый мегабайт оперативки, хранящих рабочий стол в патологическом порядке и держащих системный реестр в ежовых рукавицах. Но в то же время она и для активных пользователей, которые не любят мириться с данностью и жаждут экспериментов; для альтернативщиков, бросающих вызов Железному, как его называет автор книги, Дьяволу.

Не буду даже перечислять, о чем повествует эта книга, — скажу лишь, что читать ее намного интереснее, чем многие отечественные пособия на эту тему. Во-первых, язык. Просто приятно, когда перед тобой не техногенные полотнища текста, а живо написанное повествование. Во-вторых, количество фактов на страницу — и за несколько недель не перепробовать всего того, что вам тут порекомендуют. Автор не вчера начал заниматься этой проблемой — он собаку съел на оптимизации и знает «Винды» изнутри. Скажу лишь, что впечатления сколько-нибудь удрученного, которое появляется после чтения большинства книг об оптимизации, сей бестселлер не оставляет. Напротив, сплошной позитив и оптимизм! Все на субботник! — *С. Т.*

[Основы Web-дизайна]

Дело веб-мастера Бо



Автор: **В. Дунаев**
Издательство: **«БХВ-Петербург», 2006**
Объем: **512 с.**
Тираж: **3000 экз.**

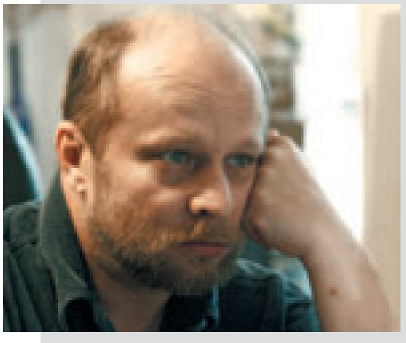
Книга хорошая, но название, на мой взгляд, спорное. Во-первых, слово «веб» давно пора писать по-русски, а во-вторых, книга все-таки не о дизайне, а о веб-мастеринге. И автор ее не дизайнер, а специалист по HTML, DHTML, Java Script и CSS. Может я конечно и не прав, но все-таки сапоги должен тачать сапожник, пироги печь пирожник, дизайном заниматься — дизайнер, а сайты верстать — сами знаете кто. Поэтому когда в книге о дизайне встречаешь фразу: «Дизайн сам по себе ничего не стоит, как не стоит реклама продукта, которого нет на полках магазинов», искренне удивляешься.

Ну да ладно, это все мелочи. Главное, книжка довольно вменяемо повествует о создании веб-сайтов с привлечением технологий динамического HTML, ASP, каскадных стилей, Flash и сценариев на языке Java Script. Если учесть, что по всем этим темам обычно пишутся отдельные книжки (у самого Вадима Дунаева таких специализированных самоучителей — около полудюжины), то, покупая подобный справочник, мы получаем не только экономию, но и комплексный подход. Так сказать, широкий взгляд на проблему. Визуальные редакторы в книге не описываются, так что код вы научитесь писать «ручками», и это особенно полезно для тех, кто мечтает о карьере не дизайнера, а именно веб-мастера и верстальщика. Достаточное количество примеров, справочники-таблицы по упомянутым выше языкам, возможность включения в работу без опыта программирования — все это делает книгу чрезвычайно симпатичной как для новичка, так и для опытного веб-дизайнера. — *С. Т.*



Ольга Шемякина • shemyakina@homepc.ru
Сергей Тюрин • upopabyla@pisem.net

Евгений Козловский
ekozl@homepc.ru





Разговорчики

Все началось, как часто в моей жизни бывает, с Голубицкого (кстати, и в Китай я бы без его участия не съездил: пригласили его, а он отказался и указал на меня...).

Он прискакал, как кэрроловский Белый Кролик, по дороге с Горбушки домой, и всучил мне — по вполне сходной (как он выразился) цене лоджитековскую веб-камеру, потому что, поменяв недавно свой крутейший ноутбук на еще более крутой (у которого — вообразите! — видеопамяти вдвое больше!), решил и веб-камеру обновить: чтоб к крышке ноутбука цеплялась и ваще... Скажем, его старая не позволяет транслировать вместо себя аватар, а эта — позволяет. (Должен заметить, что, когда при видеоразговоре Голубицкий подменяет себя акулой, которая начинает артикулировать в такт его речам, впечатление о собеседнике складывается куда более адекватное, чем когда он предстает перед камерой как есть, в виде натуральном!).

Вообще-то веб-камера раньше у меня была, ее еще чуть ли не десять лет назад подарили в штаб-квартире одного из отделений «Филипса», в Вене. Я поиграл с ней некоторое время, но, как вы сами понимаете, снимать на нее «домашнее видео» хоть и можно, да очень уж убого получается, а вести видеоконференции, хотя бы на скорости три кадра в секунду, при дайлапе, — дело тоже какое-то... ну, скажем мягко, мазохистское. Потом произошел полный апгрейд моего компьютера, и единственным, что новый компьютер отказался воспринимать из старой периферии, как раз и оказалась эта самая древняя веб-камера: компьютер задумывался на долгие минуты, писал о непонятном устройстве, иной раз, перетыкая порты, удавалось заставить камеру работать, однако очень ненадолго и в странном режиме. «Ну и бог с ней», — подумал я. — «Ее сделали в эпоху Windows 95, когда протокол USB только-только утрясался, — вполне допустимы и некоторые нестыковки с современностью». И отдал ее сыну Савве, компьютер которого оказался возраста почтенного, достаточного для приема камеры в свое лоно.

Голубицкому нетерпелось продемонстрировать свою акулью сущность, и, едва доехав до дома и подключив новую камеру, он вызвал меня на видеоразговор: слава богу, за истекшие годы и у него, и у меня объявился «Стрим», — правда, не самый скоростной, скромный, но для таких видеоразговоров канала хватало. Во всяком случае — для эксперимента. Выбрали мы самый подручный, так сказать — «умол-

чальный», который «запихивают» вам насильно при установке Windows, MSN Messenger. Сам по себе он работал нормально, и картинку давал, и голос тоже, но чтобы начать пользоваться сервисом, понадобилось войти и зарегистрироваться в службе Microsoft Passport, клиент которой весит под тридцать метров, — и эта процедура меня ужасно раздражила.

Тут я вспомнил о новой версии Skype (**www.skype.com**) с поддержкой видео. Сказать честно, про Skype я знал, но никогда им не пользовался, а тут как раз представился случай. Скачав клиент (сравним с Microsoft Passport: неполные два мегабайта!), запустив его и ответив на какие-то два простых вопроса, я оказался в Skype, а Голубицкий меня там уже поджидал. Более всего в Skype потрясла элементарность установки и отсутствие проблем с конфигурированием протоколов сжатия, портов и брандмауэров-файрволов. Я потом от многих, причем весьма квалифицированных в сетевых делах, людей слышал, что Skype всегда удается с легкостью и очень быстро пробиться сквозь все рамки и ограничения, устанавливаемые самыми строгими системными администраторами, и в сетях, откуда невозможно буквально ничего передать и куда — ничего получить из внешнего мира (кроме, может быть, почты), — даже там он работает.

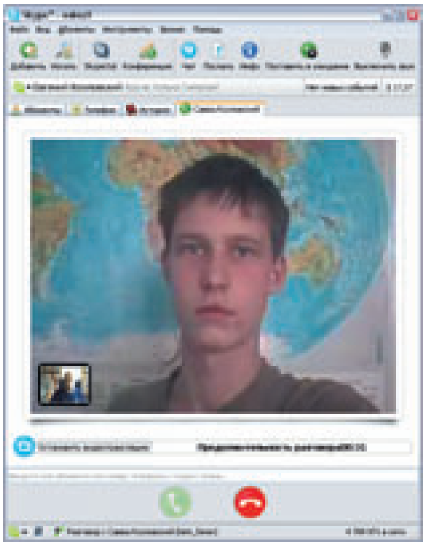
Вообще Skype — в отличие от разных других сервисов VoIP[1], построенных, скажем, на SIP[2], — совершенно закрытая система, вещь, что называется, в себе, за что ее не любят многие компьютерные люди, признающие исключительно «открытый софт», и на что наплевать простому пользователю, которому важнее всего, чтобы все было просто и понятно. Если грубо, Skype — это старый «Макинтош», а SIP — IBM PC. Или: Skype — это Windows, а SIP — Linux. Правда, кроме Skype и MSN Messenger'а видео- и разговорные возможности появились и у других популярных интернет-пейджеров, как, например, у ICQ, AOL, Yahoo, — и это тоже «закрытые» системы, однако, вряд ли им удастся когда догнать Skype, недавно зарегистрировавшего стомиллионного пользователя (и это при том, что он практически запрещен в миллиарднослишним Китае!), по популярности.

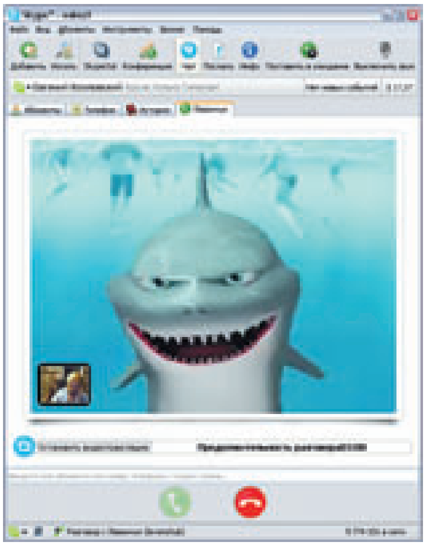
Наговорившись с Голубицким и насмотревшись на него: и как на акулу, и как на Голубицкого собственно, продемонстрировав его жене моего шарпейного щенка Барика и поглядев на его эфиопского котенка Рамзика, организовав небольшую видеоконференцию между нашими женами, я, в общем, вернулся к нормальному почтово-телефонному общению. Несколько разочарованные невысоким качеством видео, мы сперва хотели еще провести эксперимент по выяснению вопроса, насколько его качество зависит от толщины, что называется, «последней мили», и обратились в МТУ-Интел с просьбой предоставить нам на недельку, для тестирования, каналы потолще, — однако, после того как «Стрим» пошел в народ достаточно широко, стримовские PR-овцы перестали обращать внимание на подобные просьбы журналистов, и после пятикратных переговоров с г-ном Абрамовым, в которых он горячо обещал все это дело устроить и требовал учетные данные, мои и Голубицкого, и которые (не данные — разговоры!), увы, не привели буквально ни к чему, — мы эту затею бросили. Правда, смею предположить, что толщина канала выхода в Интернет — отнюдь не главный фактор для улучшения потока, который идет через тысячи линий и шлюзов, возможно — по всему миру, что называется — «через Австралию». Лишним подтверждением этого можно считать наблюдение, что когда при соединении по Skype голос вдруг передавался очень так себе: с задержками и выпадениями (нечастое явление), — отключение видео помогало куда меньше, чем пересоединение с собеседником.

Так или иначе, открывшаяся возможность очень порадовала и позволила мне, например, почаще видеться со своим, живущим с матерью в одной станции метро от меня, семнадцатилетним ребенком, наладившимся поступать на журфак МГУ: «Ой, папа! Я так занят, так занят! — совершенно нет времени к тебе заскочить…»

Несмотря на посредственное качество видео, все эмоциональные тонкости на лице собеседника проявляются вполне внятно, так что видеоразговор куда более в этом смысле информативен, чем привычный аудио. Забавно, что если вы двойным щелчком мыши раскрываете видеоокошко на весь экран, то, хотя, с одной стороны, начинаете ясно видеть пиксельность и MPEG-артефакты, с другой — общее ощущение от общения становится порой более полным и приятным, чем при наблюдении собеседника в рамке 320x240 пикселей. Еще одно замечание: если у вашего собеседника нет видеокамеры, но он пользуется тем же Skype-клиентом, что и вы, — он вас все равно может видеть. Ну, если, конечно, вы этого хотите…

Но главное, в общем, — войти во вкус. И захотелось, не ограничиваясь людьми, находящимися в Сети, да еще с постоянным и довольно толстым в нее доступом, звонить по Skype куда угодно, тем более что средний тариф минуты звонка на стационарные телефоны с большинством стран, городов и весей на порядок ниже (в среднем — 1,7 цента в минуту, **www.skype.com/intl/ru/products/**





---

1 Voice over Internet Protocol — голос через интернет-протокол, то, что принято у нас называть интернет-телефонией.

2 Session Initiation Protocol — протокол сигнализации, используемый в IP-телефонии. Разработан IETF в середине 1990 годов для пересылки речи по сетям IP. Обеспечивает выполнение базовых задач управления вызовом, таких как открытие и завершение сеанса.

skypeout/rates), чем при использовании традиционной телефонии. Для этого надо подписаться на услугу SkypeOut, другими словами — положить на счет Skype некоторое количество денег, долларов, скажем, десять (меньше, вроде, нельзя). И вот тут-то я столкнулся с явной дискриминацией, причины которой, увы, мне довольно понятны: количество разного рода интернет-мошенничеств, проистекающих из нашей с вами России, возвышаются над общим их фоном одним из весьма заметных пиков.

Дело в том, что купить в переходе Skype-карточку или заплатить за Skype в сберкассе — невозможно: до недавнего времени вам предлагался один из пяти способов: заплатить с помощью карт Visa, Eurocard/Mastercard или DinersClub, через онлайновую платежную систему PayPal или, наконец, через сервис Moneybookers. У меня, слава богу, есть и карточка Visa, есть и карточка Mastercard, причем выданы они дочерним банком вполне, кажется, солидной австрийской банковской группы «Райффайзен» с отличной международной репутацией, однако принимать платеж что с одной карточки, что с другой на Skype отказались наотрез, мотивировав это тем, что они оставляют за собой право доверять платежам не изо всех стран. При попытке воспользоваться системой PayPal я обнаружил полное отсутствие в перечне существующих стран страны по имени Russia, что сделало невозможным даже заполнение входной формы. Последний оставшийся сервис, Moneybookers, все же помог: сперва мне прислали электронное письмо с кодом, который надо было ввести для проведения платежа, потом — SMS'ку с еще одним кодом, и только после этого согласились принять от меня мои трудовые десять баксов. Которые, к чести системы сказать, появились в верхнем правом уголке Skype-интерфейса буквально в следующую минуту.

(Слова «до недавнего времени» означают, что только что вышла бета-версия Skype 2.5, которую, правда, я сгружать и устанавливать пока не стал, ибо доволен и текущей. В ней, кроме возможности организовывать конференции человек на сто да посылать на мобильники SMS'ки, заявлено еще и расширение способов платежа. Это нововведение возникло и в текущей, второй версии: появилась кнопочка «Заплатить наличными», а при нажатии на нее — целых восемь платежных систем, в числе которых есть даже наша родная WebMoney Transfer. Правда, за услугу берут три доллара без цента, но надо будет непременно при случае испробовать!).



Итак, появился SkypeOut, а с ним — искушение обзвонить, наконец, всех иногородних и международных друзей и родственников. И вот тут на передний план вылезла проблема, которая прежде, пока происходили тестовые сеансы связи, казалась не особо значимой: настройки аудиоустройств.

У большинства сегодняшних компьютеров есть аудиокарточки и какие-никакие акустические системы. Микрофоны (и совсем недурные) встроены в большинство USB-видеокамер. Одно плохо — при общении возникает микрофонный эффект: звук из динамиков попадает в микрофон, передается на другой конец линии связи, возвращается назад к вам — и так до тех пор, пока либо не затухнет лесным эхом (лучший вариант), либо не вызовет автовозбуждения и противного визга вместо голоса. Мой друг Толя Левенчук, решая эту проблему, отнес колонки максимально далеко от микрофона, вдобавок отвернув его от них, — но это удастся явно не каждому. Я в момент разговора вставлял в соответствующее гнездо наушнички — и микрофонный эффект исчезал, однако найти под столом гнездо, распутать провода наушничков, а они почему-то в нужный момент оказываются завязанными в несколько морских узлов, — и все это, когда звоните не вы, а вам, — согласитесь, способно отвратить даже от экономии на телефонных тарифах. К тому же — сидишь, как привязанный этим недлинным тонким проводком, что, возможно, и не раздражает, когда ведешь видеоразговор, но когда начинаешь звонить на обычные телефоны… Конечно, существуют разного рода гарнитуры, включая блютусовые, беспроводные, существуют даже специальные Skype-телефоны, вставляемые в гнездо USB, — но все равно, человек, развращенный удобствами беспроводных DECT'овских и мобильных разговоров, вряд ли захочет возвращаться к старым временам древних телефонов, привязанных к черной розетке коротким, черным же, шнуром. Скажу более: даже если вы расколетесь на беспроводной Skype-телефон — все равно будете чувствовать себя недостаточно комфортно из-за необходимости держать рядом две (а с мобильным — и три) трубки и при звонке гадать, какую из них следует снять.

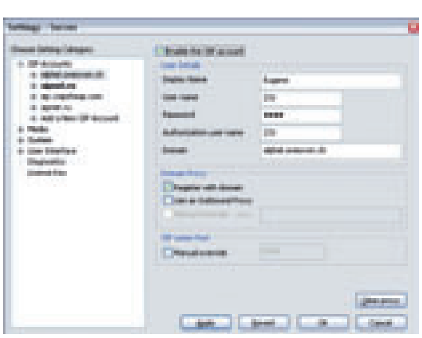
Где-то с год назад Сергей Вильянов описал в своем «Железном письме» совершенно замечательное устройство: DECT-телефон от Siemens, имеющий в комплекте USB-пальчик. Телефон подсоединяется к телефонной сети, пальчик — к компьютеру, и все звонки, приходящие к вам что с линии, что — со Skype, приходят на одну и ту же трубку, с которой (используя префиксную клавишу, обычно это звездочка) вы тоже звоните что «в город», что «в Интернет». Если бы такие телефончики в то время были в широкой продаже, я бы, наверное, не удержался и поменял бы свой сименсовский же DECT-аппарат на такой вот комбайн, но на то время это было еще экзотикой.

Прошлый CeBIT был буквально завален приспособлениями для Skype, в числе которых обнаруживались и DECT-комбайны, однако они не нравились мне по другим параметрам: внешности, возмож-

ностям и так далее. А надеяться, что в ближайшее время каждая DECT-модель будет иметь Skype-вариант, по целому ряду причин было бы нелепо. Зато… зато я натолкнулся на парочку вариантов специальных коробочек (одну — привез; правда, она почему-то не заработала, а ту, которая работала, под названием USB Telbox, обнаружил в Москве, в интернет-магазине, заказал и назавтра получил) — они имели вход-выход для телефонной линии и выход для USB. Все! Ничего больше, если не считать трех светодиодов, один из которых, Power, сигнализировал, что устройство включено (питание — непосредственно через USB), два другие — с чем в настоящий момент ваш телефонный аппарат соединен: с телефонной линией (Line) или с компьютером (USB). Пакет легких драйверов да простенькая программа SkypeMate от одноименной фирмы, позволяющая регулировать громкость наушника и микрофона, — и вот у вас один, привычный, аппарат на все случаи домашней телефонной жизни. Если он беспроводной, значит и продолжает работать как беспроводной, и вы больше не привязаны к компьютеру. Впрочем, и проводной будет работать тоже, любой телефон вообще. Даже тот, черный, с коротким шнуром.

Забавная подробность: если ваш телефон снабжен определением номера по европейской системе Caller ID, при звонке со Skype на экране появится скайповский ник звонящего. Голубицкий, увидев у меня коробочку Telbox, побежал покупать себе такую же, заодно решив обновить и свой DECT-телефон. Купил Panasonic, локализованный, в который встроен наш отечественный АОН (правда, и Caller ID оставлен тоже, но между ними надо переключаться через меню.) У меня же старенький, серый, Siemens Gigaset micro, никаких АОНов не понимающий, — и вот, чтобы знать, кто мне звонит, я приобрел коробочку зеленоградского изготовления, транслирующую АОНовскую информацию в формат европейского Caller ID. Ну, разумеется, когда она есть. А когда нет, — как в случае звонков со Skype, — пропускающую информацию насквозь. Так что у меня, благодаря этой коробочке, определение звонящего работает и при звонках с МГТС, и при звонках со Skype.





(Забегаю несколько вперед: после установки драйверов в вашей системе прописывается некое USB Audio-устройство, которым, собственно, ваш телефон и предстает, и вы можете назначить его для любого источника звука. Спустя некоторое время, когда я занялся SIP-телефонией и установил программный SIP-телефон, мне ничто не помешало выбрать в качестве аудиоустройств микрофон и наушник моего домашнего телефонного аппарата. Правда, программа SkypeMate рассчитана исключительно на работу со Skype[3], поэтому телефон автоматически переключается в USB-режим только в случае, когда вам звонят на Skype, и автоматически же включается, когда вы звоните из Skype. Для использования домашнего телефона в качестве аудиоустройства с другими VoIP-клиентами приходится вручную переключать его в USB-режим. Занятие вроде и несложное (нажать на звездочку), да сильно мешает Особенность Национальной Телефонии: пульсовый режим набора. Приходится сначала «снять трубку», потом — переключиться на «тон», и уже после этого — нажимать на звездочку: занятие не чрезмерно обременительное, когда собираетесь звонить вы, но совершенно невозможное, когда звонят вам — пока вы все переключите, на той стороне уже повесят трубку…)

После того как я описал в одном журнале свои впечатления от Skype и USB Telbox'а, мне стали приходить письма, одно из которых навело меня на отечественный сервис SIPNET (www.sipnet.ru): он дает возможность звонить по всему миру приблизительно за те же деньги (ну, может, по сумме — чуть дешевле), что и Skype, — зато звонки (откуда угодно) в Москву, на стационарные и мобильные телефоны, и в Питер — только на стационарные, — совершенно бесплатны. Правда, зарегистрировавшись там и даже получив за так доллар при регистрации, вы можете пользоваться этой бесплатностью только месяц: если за это время вы не положите на счет какие-нибудь деньги (я положил через пятидолларовую — дешевле не нашел, — карту «Тарио»), ваш экаунт будет ликвидирован.

Другое письмо, от соотечественника, проживающего где-то в Европе, навело меня на английский сервис VoipCheap (**www.voipcheap.com/en**), который работает по похожему на SIPNET принципу, только в бесплатных направлениях у него ходят не два города, а целых пятьдесят стран, включая Францию, Китай, США и даже Россию, а тестовый режим (то есть пока вы не положите на счет 10 фунтов) предоставляет только минутные звонки. Более того, соотечественник предложил мне на пробу собственный оплаченный аккаунт с паролем — я скачал софтовый телефон eyeBeam (**www.xten.com/index.php?menu=products&smenu=eyebeam**) от фирмы CounterPath Solutions и прописал в него два эти SIP-сервера: SIPNET и VoipCheap. И тот, и другой меня зарегистрировали, но если первый работал, как и было обещано, второй, увы, звонить на обычные номера не позволял, выдавая единственное словечко: forbidden — запрещено! С одной стороны, у меня нет никаких оснований не доверять соотечественнику, который написал, что давно и удачно пользуется этим сервисом, с другой — я перепробовал в настройках буквально все, и пришлось сделать вывод, что, как и в случае отказа принимать платежи по карточкам из России, здесь тоже анализируют IP-адреса, и русских жителей до халявы не допускают. Возможно — заслужили.

И, как будто все специально сошлось, — буквально в эти же дни мой русско-американский знакомец, Андрей Филиппов, производящий на своей фирме Elphel видеокамеры Высокого Разрешения (одну из которых я как-то описывал в «Козлонке», а последняя модель никак не может уже месяц пробиться через нашу таможню — требуют взятку, проще всего было бы, конечно, ее дать, однако жизнь в Штатах развращает, и Андрей все еще надеется наших взяткобрателей победить!), подключил меня к SIP-серверу своей фирмы, находящемуся в Швейцарии и объединяющему десятка три сотрудников и партнеров по всему миру.

Началось тестирование, которое обнаружило зависимость качества разго-

3 Привезенная с CeBIT'а коробочка была куда более универсальной, поддерживающей большое количество VoIP-сервисов, но, наверное, как раз поэтому и не завелась…



вора от правильно выбранного кодека (Skype проверяет линию и выбирает все сам!). Оказалось, лучшие результаты в моем конкретном случае получаются при выборе кодера GSM, однако несколько человек, разговаривавших со мной по этой сети, не могли не отметить, насколько все же лучше софтовых работают «железные» SIP-телефоны: хотя на компьютере вроде бы стоит трехгигагерцовый процессор, — более медленные, но «железные» кодеры со специализированными задачами справляются все-таки лучше[4].

А тут как раз выяснилось, что мои старые друзья, фирма ZyXEL, выводит на рынок пару моделей SIP-телефонов, которые соединяются с Сетью, минуя компьютер, подключаясь прямо к точке доступа посредством Wi-Fi. На другой день та, что посвежее, прелестная внешне и компактная (как средний DECT'овский или большой мобильный телефон) модель P-2000W_V2 (**zyxel.ru/content/catalogue/43/44/541**) была уже у меня.

Итак, я испытал за это время три степени свободы. Первая — когда смог беседовать со всем миром за сравнительно небольшие деньги. Вторая, когда сумел отчасти[5] оторваться от компьютера, гуляя по всему дому и разговаривая посредством привычного телефонного аппарата. И наконец, третья, — когда передо мною открылись все возможности VoIP при выключенном компьютере, — а только при Интернете, подключенном через устройства со встроенным Wi-Fi. В случае, если это не ADSL-подключение, как-никак требующее телефонной линии, а какое-нибудь выделенное, через домовую сеть, скажем, или по электропроводам, — можно вообще отказаться от городского телефона и иметь бесплатную внутри города и очень малоплатную по всему миру телефонную связь.

P2000W_V2, при всем его внешнем очаровании, может вызвать у человека, привыкшего к сервисам современных мобильников, да и DECT'ов, некоторое недоумение: звонки там простенькие, MIDI, да и выбор их невелик; в телефонную книжку можно заносить только «пэров», но не обычные московские, питерские или, скажем, парижские номера (они, правда, сохраняются в десятипозиционном списке набранных номеров, — но и только), — однако кодирует совершенно замечательно, заметно лучше любого из испробованных мною софт-вариантов и своей концептуальной привлекательностью заставляет забыть об этих, даже не досадных, мелочах: просто мы сами, под давлением маркетинга, успели позабыть, что телефон — это устройство, предназначенное для разговоров на расстоянии, а отнюдь не для слушанья музыки и съемки видеофильмов…

Единственным, пожалуй, серьезным недостатком P2000W_V2 мне показалась невозможность вбить в телефон сразу несколько SIP-серверов (я, например, хочу оставаться в швейцарской сети Elphel, чтобы общаться «по делу», но не хочу перекладывать на фирму Андрея расходы по моим частным переговорам), да еще хорошо было бы, если б он автоматически определял, с какого из серверов приходит вызов и автоматически же на него и переключался. Увы, пока этого не предусмотрено, — однако в телефонную книжку можно записывать SIP-идентификаторы с их IP-адресами (в формате 1977483@85.140.69.22 или 1977483@sipnet.ru — это мой сипнетовский номер, звоните!) интересующих тебя абонентов, и звонить им — в режиме peer-to-peer, как «Пэр Пэру», — вне зависимости от регистрации в той или иной SIP-сети или даже нерегистрации ни в какой. Разумеется, некоторые звонки могут и не пройти, если сервер непременно требует авторизации или системный администратор закрыл внутреннюю сеть от вторжений извне, однако десяток экспериментов, проведенных мною, оказались исключительно успешными.

Впрочем, связь peer-to-peer можно осуществлять и без выхода в Интернет, правда, только между телефонами, находящимися друг от друга на расстоянии Wi-Fi-покрытия: вы выбираете способ подсоединения Ad Hoc, находите телефон приятеля и разговариваете с ним. Правда, такую возможность предоставляют, как правило, и DECT'овские аппараты, да и купить детские (или даже взрослые) уоки-токи пожалуй проще и даже дешевле (P2000W_V2 стоит в районе 250 долларов), однако сама такая возможность мою, например, душу — греет.

Замечательная деталь: телефон можно носить с собой и, едва он окажется в зоне действия какой-нибудь Wi-Fi-сети свободного доступа — автоматически подключится к ней, и вы сможете им воспользоваться. Не исключено, что этот принцип ляжет в основу телефонии будущего: когда (если) города полностью покроются сетями нового поколения, WiMax, пробойная сила которого декларируется километров чуть ли не в 200, — больше не понадобятся никакие соты мобильных операторов: вы практически всегда будете находиться в радиоинтернете и, следовательно, пользоваться телефоном типа ZyXEL'овского. Прототип подобной сети на минувшем CeBIT'е представлял Samsung.

Напоследок, — чтоб потом не было обид и претензий, — считаю своим долгом признать, что интернет-телефония качество связи дает все-таки несколько худшее, чем традиционная проводная, особенно — заграничная (хотя — сравнимое с большинством мобильных вариантов), так что не исключено, что призвана на этот свет исключительно затем, чтобы заставить проводных провайдеров снизить цены за свои услуги, а потом с почетом почить на стендах политехнических музеев мира.

4 «Отец-то, конечно, тоже мог, но бык — лучше!»

5 «Отчасти», — это потому, что компьютер все-таки должен был быть включен, а клиент Skype в системе загружен. В связи с этим меня не особо возбудили как сервис SkypeIn (цитирую интернет-страницу **www.skype.com/intl/ru/helloagain.html**: «Это номер телефона, на который ваши друзья смогут звонить вам, как на обычный телефон. С той лишь разницей, что звонок придет к вам на Skype»), так и способность некоторых коробочек-адаптеров — вроде USB Telbox, только чуть более дорогих — переадресовывать звонки с внешних телефонов на Skype и, соответственно, со Skype — на внешние телефоны: и для того, и для другого ваш компьютер с загруженным Skype должен быть постоянно включен, а это не всегда удобно и даже — не всегда выполнимо.


20-24 июня 2006
III Молодежный ФЕСТИВАЛЬ
МОСКВА, ВВЦ
слиЯние
КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН «ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР»
Тематические разделы:
Персональные компьютеры (игровые приложения для PC, образовательные программы, компьютеры, комплектующие, аксессуары)
Игровые приставки (игры для приставок, приставки, аксессуары)
Мобильные устройства (игровые приложения, устройства, комплектующие, аксессуары)
Программа:
Соревнования по компьютерному спорту
Конкурс «Сетевых дел мастер»
«Фестиваль моддинга»
телефон: 101-22-74
www.joyn.ru
GLOBAL EXPO
ВСЕРОССИЙСКИЙ ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРРА
Мир ПК



редактор
Сергей Костенок
feedback@homepc.ru, drhelp@homepc.ru

Попал мне в лапы журнал «Домашний компьютер» 4'2006. Если честно, я не часто его покупаю — моя профессиональная деятельность связана с продажей/ремонтом/обслуживанием компьютеров/сетей, так что... Тем не менее, если уж попадается — читаю с удовольствием.

Дочитал до страницы 109 — и огорчился за Вас: Вы, извините, просто не увидели разницы между надписью на БП от InWin POWER MAN и названием Powerman. Это вовсе не одно и то же: www.powerman.ru/shablon.php?bp

Неаккуратненько получилось: Ваши колонки читают домашние пользователи, они в таких тонкостях и вовсе не разберутся, исправьтесь, пожалуйста..

С уважением, Олег Р. Смирнов

Вы совершенно правы. В ответ закралась ошибка. Компания IN-WIN Development Inc. выпускает собственные блоки питания (поставляемые как отдельно, так и в корпусах этой фирмы) под торговой маркой POWER MAN. Блоки питания POWERMAN к ним не имеют никакого отношения. Фирма «Ниеншанц», представляющая их в России, из-за созвучности названий изменила их наименование на Favorite.

Позвольте вас поблагодарить за ваше письмо. Случается, мы допускаем в журнале ошибки, но всегда приятно, когда читатели указывают на них не со злорадством (что, к сожалению, случается достаточно часто), а вежливо и корректно.

Сергей Костенок

В последние два дня при подключении к Интернету Panda ловит соединение с сетью процесса WSN.exe . Что это за штука? Нашел файл, но запускать не стал. Иконка — Нечто похожее на круг для дартса. Вирус ли это? Еще: Именно эти два дня при соединении была запущена Windows Media 10. Может это она? Еще: Что это за процесс wowexec.exe?

Valentyn

WSN.exe — не вирус, а spyware-программа. Возможно, она в вашу систему попала вместе с каким-то бесплатным софтом.

Исполняемый файл wowexec.exe, находящийся в папке /Windows/System32, — это программа запуска приложений Win16, то есть программ, написанных для 16-разрядных Windows (напомню, Windows XP — 32-разрядная операционная система).

Сергей Костенок

Вопрос 1. Возникают ли какие-то проблемы при установке Linux на PC с винчестерами SATA и видеокартами с PCI-E?

Вопрос 2. В одном из номеров была статья о VMware. Как ОС компьютера Host воспринимает процессы ОС компьютера Guest когда тот подключается к нему через виртуальную сеть (как свои или как процессы другого компьютера)? И можно ли с помощью VMware или какой-то другой программы организовать что-то вроде настоящей сети с использованием одного компьютера?

slam

1. Разработчики Linux следят, чтобы эта операционная система поддерживала современное оборудование. Поэтому если чипсет — не экзотический, и вы воспользуетесь свежим дистрибутивом Linux, скорее всего никаких проблем не возникнет. Точный же ответ можно получить, только зная конкретно, какое у вас оборудование.

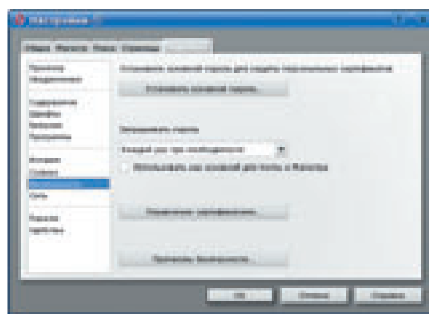
2. Когда вы запускаете VMware, то для Host-системы вся виртуальная машина — это один процесс.

Организовать «виртуальную сеть» при помощи VMware можно, но будьте готовы к тому, что для запуска нескольких виртуальных машин вам потребуется достаточно мощный компьютер, и прежде всего он должен иметь большой объем памяти и производительную дисковую систему.

Сергей Костенок

Пользуюсь браузером Opera 8.5 и встроенным в него почтовым клиентом. Есть ли возможность установить пароль к моей учетной записи, запретив таким образом другим пользователям компьютера доступ к моим письмам?

Ярослав



Конечно, возможно. Откройте **Настройки > Безопасность**, выберите опцию «Установить основной пароль» и назначьте его для почты и менеджера паролей.

На скриншоте приведены настройки для Opera 9.0, они немного отличаются от ваших, но принцип тот же самый.

Илья Шпаньков

Обращаюсь к вам вот по какому вопросу: хочу я приобрести хард Seagate Barracuda на 200Гб, но вот проблема, материнка у меня Gigabite 60-xt и Пентиум 3, так вот, насколько я знаю, БИОС не определит такой диск (Ведь я его не обновлял), но должен определить Windows SP2, который будет запущен с другого диска. Ведь так? Заранее благодарю.

С уважением, Кирилл

В вашем случае в процессе установки Windows XP вы не сможете создать раздел, занимающий диск целиком, а будете ограничены пределом в 127 Гбайт, однако после установки Windows XP и обновления ее до SP1 или SP2 вам будет доступен весь объем диска. Точно так же вы смо-

жете оперировать диском без всяких ограничений, загрузив ОС с другого диска.

Подробные инструкции по преодолению проблем с определением дисков большого обьема можо найти здесь: **www.seagate.com/support_ru/kb/disc/capacity/index.html**

Сергей Костенок

Прочитав статью «Неужели в Apple делают не только плееры» (#12 2005) я в который раз возмутился!!! Редакторы журналов когда начинают писать статьи про другие ОС обязательно их нахваливают, а в Windows стараются показать только худшие стороны, при этом забывают про все хорошие... Ведь все новые ОС копируют архитектуру Windows, немного корректируя и дорабатывая, учитывая при этом пожелания простых пользователей. Так в стандартном комплекте ОС X и появляются разные необходимые программы, которые в Windows надо дополнительно скачивать. В вышеуказанной статье было написано следующее: «свежеустановленная винда DVD проигрывать не умеет» Как это не умеет ?? А чем же тогда занимается Windows Media Player?? Пусть и не слишком хорошо, но все же он может это делать !!! Это все, потому что Windows XP уже старый, а новые ОС стараются напичкать под завязку программами на любой вкус.

Уффф...

Теперь перейдем ко второй части моего письма.

В нашем маленьком городе (менее 45 тыс. человек) сделали подключение к ADSL. Так же провайдер сделал и сайт — ресурс, на котором можно обмениваться файлами. Но проблема в том, что я не могу закачать на этот сайт не одного файла (удавалось закачать только блокнот, весом в 4кб, и то это длилось 3 минуты) При попытке закачки наглый браузер отвечает, что документ не содержит данных! По Mirc и другим чатам файлы тоже не передаются, если открыть общий доступ к папке, то скорость будет 2-3 кб/с...

У меня не стоят Firewall и антивирус, брандмауэр выключен... Может это из-за того что модем подсоединен через сетевую карту, а карта эта блокирует любую передачу файлов с моего компьютера ? ??

Дмитрий, из далекого северного города Лангепаса. a.k.a. Fan

Приведенные вами примеры, которыми вы пытаетесь доказать свою правоту, говорят о том, что вы недостаточно хорошо понимаете проблему. Вот вы пишите, что «все новые ОС копируют архитектуру Windows», но разработчики всех современных ОС постоянно подчеркивают, что их архитектура принципиально отличается от Windows, не говоря уж о том, что большая часть широко распространенных ныне операционных систем была заложена раньше (первая ОС Windows NT версии 3.1, от которой ведет свою архитектуру Windows XP, была выпущена в 1993 году). Правда, при чтении вашего письма возникает ощущение, что под архитектурой вы понимаете интерфейс пользователя. Но Microsoft в свое время предьявляли много упреков, что она «слизала» интерфейс Windows с другой, некогда популярной операционной системы.

Windows Media Player действительно способен воспроизводить DVD-диски с фильмами, но только тогда, когда в системе установлены соответствующие кодеки, которые в дистрибутив Windows XP не включены, а обычно появляются в системе вместе с установкой программы DVD-плеера — как правило в их состав необходимые кодеки входят.

Но перейдем к вашему вопросу. Очень может быть, что ваши проблемы связаны с ограничениями, которые накладывает ваш провайдер. Поэтому в первую очередь следует обратиться к нему. Только когда выяснится, что провайдер здесь ни при чем, следует искать истоки вашей проблемы в собственном компьютере.

Сергей Костенок

Помогите с проблемой. На новом ноутбуке Samsung P29 вынужден держать две операционки. С Win XP все в порядке, а вот Win ME нормально работает от сети, а при переходе на питание от батарей «встает» намертво. Синего экрана нет, а в окне любой программы после смены отображения пары экранов (текста или папок проводника) перестает реагировать на любые сочетания клавиш и кнопку выключения. Лечится только выниманием батареи. После первого с момента инсталляции такого «закидона» — та же картина и при питании от сети. В оборудовании все с ACPI, некорректно стоит только PCI Universal Serial Bus, на которую не могу найти драйвера с правильным PCI\VEN_, а при ручной правке inf'а шина с вопросиком. В support-е самсунга помочь отказались — «спроектировано для XP». Вся надежда на ВАС.

С уважением, Вячеслав Морозов

К сожалению, мы вам ничем не сможем помочь. Если производитель заявляет, что обеспечивает работу компьютера (в вашем случае — ноутбука) только под управлением операционной системы Windows XP, вам остается только одно — сменить ноутбук на тот, который удовлетворяет вашим требованиям.

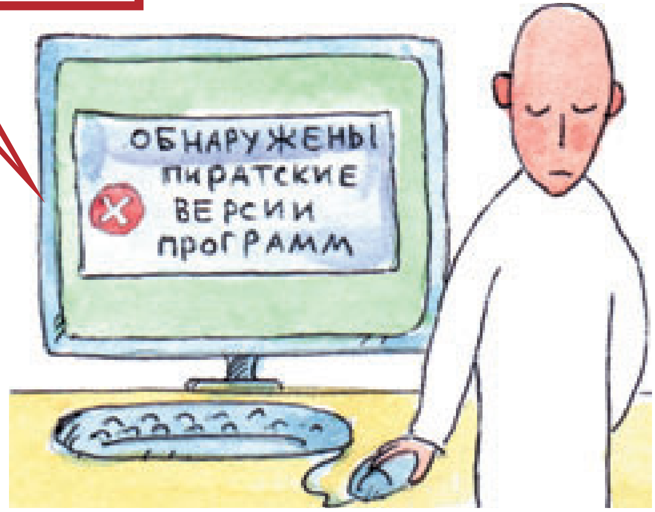
Сергей Костенок

Мы с другом решили создать беспроводную сеть. Из одного теста я выбрал беспроводной маршрутизатор Cnet CWR-854 (скорость в тесте 27 Мбит/с). Скажите, такой скорости хватит для игр в современных игры (Call of Duty 2, Quake IV и др.) по сети? И какая рекомендуемая скорость?

Андрей

Скорости вполне хватит. Для большинства игр вполне достаточно и 1 Мбит/с, поскольку большого трафика они не генерируют. Для динамичных сетевых игр гораздо большее значение, чем скорость, имеет латентность сети, то есть задержки при передаче информации. Эти параметры у беспроводной сети заметно хуже, чем у проводной, это связано как с необходимостью преобразования пакетов, так и с меньшей надежностью их передачи через эфир и, как следствие, необходимостью повторной передачи. Тот игрок, у кого скорость обмена с игровым сервером выше, оказывается в более выигрышном положении. Поэтому беспроводную сеть для игр следует выбирать только в случае, если прокладка проводов невозможна.

Сергей Костенок



Подскажите, пожалуйста, в чем отличие устройств Hub и Switch. Я слышал два мнения. Первое, switch это современное относительно hub'а устройство, появившееся ему на смену. Второе, это два разных устройства, применяемые каждый в соответствующей ситуации. Точно я знаю только то, что в переводе с английского switch — коммутатор, hub — концентратор. Благодарю за разъяснение.

Сергей, г.Томск

Концентратор, или хаб (hub), осуществляет соединение всех портов Ethernet-сети таким образом, что любой одноадресный Ethernet-пакет ретранслируется на все порты устройства. Пропускная способность концентратора делится между всеми подключенными к нему клиентами сети.

Коммутатор, или свитч (switch), имеет точно такое же назначение, что и концентратор, но это более интеллектуальное устройство. Коммутатор извлекает из заголовка Ethernet-пакета MAC-адрес сетевой карты, на которую он направлен, и отсылает пакет только на тот порт, к которому подключен получатель пакета. Скорость работы сети при использовании коммутатора выше, поскольку два сетевых устройства могут осуществлять обмен друг с другом на максимальной скорости, не мешая другим подключенным к нему устройствам.

Нельзя сказать, что концентратор — устаревшее устройство. В некоторых (пусть и редких) случаях, например при мониторинге (перехвате) всего трафика сегмента сети, необходим именно он.

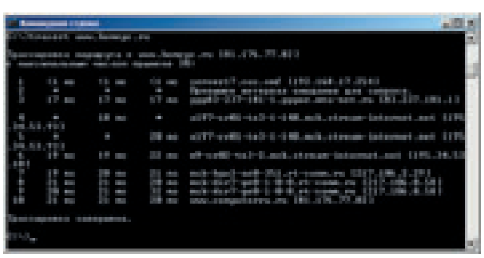
Сергей Костенок

В чем принципиальная разница между маршрутизатром, роутером, свитчем, хабом, концентратром?

art1st-tm

Частично ответ дан несколькими строками выше.

Концентратор и коммутатор оперируют только Ethernet-пакетами (блоками информации, которыми обмениваются между собой две сетевые карты). Маршрутизатор и роутер (от англ. router) — суть одно и тоже, это устройство более высокого уровня в сетевой модели. Он оперирует IP-пакетами, извлекая из их заголовков IP-адрес получателя, после чего на основании таблиц маршрутизации, которые в нем хранятся, осуществляет выбор маршрута пакета. В каждой IP-подсети (если она не изолирована от других) обязан присутствовать маршрутизатор, соединяющий разные подсети между собой, а его адрес должен быть известен любому устройству в этой сети (посмотрите в свойства TCP/IP на своем компьютере, там есть соответствующее поле). В самом простом случае маршрутизатор соединяет между собой две различные подсети. Компьютер, отправляющий IP-пакет в подсеть, отличную от своей, — в одной подсети все компьютеры должны быть доступны друг другу без использования маршрутизатора, — посылает его соответствующему маршрутизатору, который либо направляет пакет к адресату (если он находится в подсети, к которой маршрутизатор подключен непосредственно), либо пересылает следующему маршрутизатору, и так продолжается до тех пор, пока пакет не дойдет до адресата.



Посмотреть список маршрутизаторов на каждом из маршрутов просто — достаточно воспользоваться командой tracert, например, если ввести tracert www.homepc.ru, вы увидите, какие маршрутизаторы проходят IP-пакеты на пути от вашего компьютера до указанного узла.

Сергей Костенок

Я пользуюсь антивирусом NOD32. Как сохранить его настройки и файлы обновлений при переустановке системы (не поверх)? Достаточно ли скопировать папку «Updfiles» в NOD32?

С уважением, Николай Истомин.

При переустановке операционной системы (ОС) сохранение антивирусных баз и настроек возможно. Однако эта возможность реализована только для сетевых версий NOD32, а в случае стандартной однопользовательской лицензии, обычно применяемой для домашних компьютеров, настройки придется выставлять при каждой переустановке ОС заново, равно как и скачивать антивирусные базы. Простое копирование содержимого папки Updfiles не приведет к желаемому результату.

Если вы — пользователь административной версии NOD32, то для сохранения антивирусных баз вам необходимо создать зеркало обновлений — специальную папку, представляющую собой не сами антивирусные базы, а источник, из которого можно произвести обновление.

Сохранение настроек разработчики предусмотрели для корпоративного использования (лицензия Enterprise Edition) — в случае большого количества рабочих станций может быть действительно необходимо быстро распространить идентичные настройки NOD32 по всей локальной сети. Это осуществляется с помощью консоли удаленного администрирования (NOD32 Remote Administrator Console). Пользуясь этим механизмом, можно сохранять настройки, создавать установочные пакеты с заранее прописанными настройками, а также многое другое. Но, к сожалению, все это недоступно для домашнего использования.

Те, кто интересуется, как создавать зеркало обновлений и пользоваться консолью удаленного администрирования, могут прочитать необходимую информацию в соответствующих руководствах: **www.eset-nod32.ru/download/manual.htm**.

Воротников Борис,
техническая поддержка Eset Software — NOD32



Пульт в траве

Новая **портативная акустическая система Logitech mm50** для плееров iPod позволяет слушать музыку вместе с друзьями на даче, в лесу и в машине. Портативные динамики Logitech mm50 могут работать с док-подключением к базе плеера iPod — совместимость гарантирована практически со всеми моделями, выпущенными за последние два года.

Пять небольших динамиков, питаемых от встроенного аккумулятора, создают трехмерное стереозвучание и отлично передают низкие частоты. Благодаря двум высокочастотным динамикам на основе неодимовых магнитов и трем дюймовым динамикам звучание полностью сбалансировано и искажения минимальны. Акустическая система укомплектована защитным футляром для удобства транспортировки.

Пульт дистанционного управления Logitech Cordless Desktop S 510 Media Remote хорош не только для любителей послушать музыку на полную мощность, но и для управления собственным домашним компьютером. Семь настраиваемых кнопок можно запрограммировать на воспроизведение интернет-радиостанций, открытие привычных страниц, папок и запуска программ. С расстояния до пяти метров, используя центральное колесо прокрутки пульта, можно регулировать размер изображения на экране, а другими кнопками поворачивать экранную картинку. Дизайн пульта позволяет интуитивно управлять воспроизведением. Главное — не потерять его в траве!

Энергосберегающий оптический сигнал принимает не сам монитор, а мини-приемник, подключенный к порту USB. С помощью этого приемника могут быть дополнительно подсоединены **беспроводная клавиатура** и **мышь** той же фирмы. Отдельные модели мыши и пульта предназначены для правшей и левшей. Компания Logitech для удобства использования добавила к клавиатуре большую встроенную опору для кистей рук.

Батарейки в устройствах рассчитаны на полгода работы. Срок работы батареек возможно увеличить, если отключать на ночь мышь. Устройства заранее предупреждают об истощении элементов питания путем изменения цвета индикаторов и соответствующими указаниями на экране монитора.

Системы отличает стильный дизайн: минимальная толщина, черный и серебристый цвета.

Казино



Выиграйте призы от компании Logitech

В розыгрыше портативной акустической системы Logitech mm50 для плеера iPod и двух комплектов клавиатуры, мыши и пульта дистанционного управления для персонального компьютера Logitech Cordless Desktop S 510 Media Remote, предоставленных компанией Logitech, могут участвовать все желающие, приславшие в срок правильно заполненный купон. Участие в конкурсе бесплатно. Ограничение одно: к игре в «Казино» допускаются только жители Российской Федерации, у которых есть паспорт. Доставку и вручение выигрыша победителю берет на себя редакция журнала.

Дополнительную информацию о призах вы можете получить на сайте www.logitech.ru.

Чтобы выиграть приз, нужно угадать число. Для этого **заштрихуйте в таблице два номера из ста** и аккуратно заполните бланк на обороте, подробно указав адрес, куда должен быть выслан приз. Затем вырежьте бланк и пришлите его в конверте с пометкой «Казино» по адресу: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, редакция журнала «Домашний компьютер», не позднее 1 августа 2006 года. Ксерокопии бланка не принимаются.

Делайте ваши ставки, господа!

Итоги конкурса и имена победителей будут опубликованы в августовском номере журнала за 2006 год. В марте 2006 года победителем стал **Шарапов О. С.** из Чаплыгина Липецкой области, отметивший **66** и **97**, он выиграл жидкостную систему охлаждения AQUAGATE в корпусе Cavalier 3, предоставленные компанией CoolerMaster. Поощрительные призы от редакции получают: **Горбань Андрей Васильевич** из Москвы, **Табаев Альберт Фаритович** из Белебея (Башкортостан), **Крайнов Сергей Константинович** из Омска, **Алёшина Елена Ивановна** из Кашина Тверской области, **Волкова Ольга Ивановна** из Полярных Зорь Мурманской области.

Мы поздравляем победителей и приглашаем всех читателей попытать счастья в розыгрыше приза от компании **Logitech**.

Только 2 номера из 100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

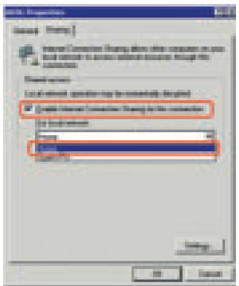
Испытайте свою судьбу: заштрихуйте в таблице два любых номера из ста и заполните купон на обратной стороне. Бланки с помарками и другим количеством заштрихованных номеров (больше или меньше двух) к участию в розыгрыше не принимаются.



У нас установлен компьютер P-IV 3ГГц 512RAM с ОС WIN2000Server на котором имеется ADSL-модем с выходом в Internet. Сам компьютер подключен к локальной сети в которой находятся ПК класса P-III 850 и 1000 МГц 256 RAM, с ОС WINXP_Prof. и Win_98. Не могли бы вы написать каким образом нужно настроить компьютеры, чтобы было возможно выходить в Internet с последних?

Сейчас на всех компьютерах прописан статический IP адрес, а я читал, что требуется настраивать получать IP адрес автоматически, чтобы все заработало. Возможно ли настроить сервер так, чтобы компьютеры выходили в Internet со статическим IP?

С наилучшими пожеланиями, Vasya



Откройте свойства интернет-соединения на сервере (в зависимости от его организации это может быть либо Ethernet-соединение с модемом, либо PPPoE-соединение), в его свойствах перейдите на вкладку Sharing и включите параметр Enable Internet Connection Sharing. Если у вас настроено более двух подключений по локальной сети, потребуется в поле For local network указать, для какой именно сети вы хотите предоставить общий доступ к Интернету. После применения настроек у вас адрес сетевого адаптера в локальной сети будет установлен в 192.168.0.1, маска 255.255.255.0. После этого вы на всех компьютерах сети в свойствах TCP/IP устанавливаете адреса 192.168.0.2, 192.168.0.3 и так далее, маска 255.255.255.0, а в качестве шлюза по умолчанию и DNS-сервера указываете новый адрес вашего локального сервера, то есть 192.168.0.1. После этого все компьютеры сети получат доступ к Интернету.

Сергей Костенок

Меня волнует один вопрос: на 3-ем логическом диске у меня появился файл с расширением tmp: 13930265_MVM_0.tmp. Так вот, он весит 1,5 Гб. Хард большой, но жалко. Что там хранится? Как его удалить при возможности? Если нужно?

mikhael

Расширение TMP, как правило, используется для временных файлов. Какая-то программа видимо создала этот файл для своих нужд, а удалить в конце работы «забыла» или по разным причинам не смогла. Думаю, его удаление никак не повлияет на вашу систему и программы.

Сергей Костенок

Удалил CATALYST 6.2 из вашего журнала...

Журнал «ДК» читаю уже 1,5 года. Покупаю его в киосках. Одно из главных достоинств журнала — простота изложения материалов. Как я понимаю, «ДК» выходит в комплекте с DVD, но в г. Кисловодске в продаже имеется только с CD и то не всегда, шибко быстро раскупают. Хотел бы подписаться на Ваш журнал, да только подписка идет на «ДК» + CD. Так вот, вопрос — имеется ли подписка на «ДК» + DVD и если есть, то какой подписной индекс?

Заранее благодарю, А. Медведев

Подписка на наш журнал с DVD-приложением возможна со второго полугодия 2006 года, он уже включен в соответствующие каталоги. Подписные индексы следующие:

- каталог Российской Прессы «Почта России» — 12333;
- объединенный каталог «Пресса России» (том 1), каталог агентства Роспечать «Газеты и журналы» — 18130.

Начиная с этого номера, данная информация публикуется в технической колонке журнала.

Сергей Костенок

Около пяти лет читаю ваш журнал, пользуюсь советами и программами на дисках. Наконец появилась возможность ВАС поблагодарить за ТРУД. Благодаря Вам решил такую кучу проблем, что один Bill и компы моих друзей знают. Хочу задать вопрос: вопрос конечно ламерский, стыдно, но — Стоят 2 HDD Samsung SP0812c, SATA 8mb, 80gb и работали без проблем в RAID0, а когда убрал RAID оба остались в master, как я не менял перемычки.

PS на корпусе нет схемы подкл.

С ув. Олег

Диски SATA не требуется конфигурировать. Поскольку к каждому разъему SATA можно подключить только одно устройство, то оно всегда будет Master. Конфигурировать требуется IDE-диски, поскольку к одному IDE-шлейфу (то есть к одному разъему контроллера) можно подключить до двух устройств, и необходимо указать, как им друг с другом уживаться.

Сергей Костенок

Выиграйте призы от компании Logitech!

Почтовый индекс ____________ Населенный пункт ____________________

Адрес ____________________

Фамилия, имя, отчество ____________________

Телефон ____________________ E-mail ____________________

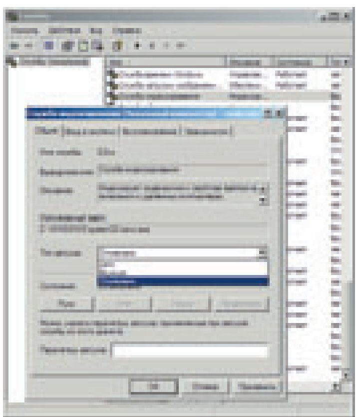
До 1 августа 2006 года пришлите купон по адресу:
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, «Домашний компьютер», «Казино»

Уж в который раз обращаюсь к Вам за советом и помощью! Есть вопрос частного характера: при записи тюнером загрузка ЦП составляет примерно 35%, но если не трогать мышку, то через некоторое время загрузка процессора поднимается до 90-98%. Загружает систему файл: C:\WINDOWS\system32\cidaemon.exe.

Вопрос: чем занимается этот файл и можно ли его отключить? Как сделать, чтобы он не включался и на чем это отразится?

И еще вопрос общего характера: как самому определять <принадлежность> и <важность> файлов? Как определять чем занимается файл, отнимающий ресурсы (судя по диспетчеру задач)? Вы же как-то определяете такие вещи ;-) !!! Завидно!!! ;-)

С громадным уважением, Севрюков В.Н



Открыв свойства этого файла можно выяснить, что cidaemon.exe — это Microsoft Indexing Service, который индексирует файлы на диске для более быстрого их поиска.

Если вы не используете средства поиска «Проводника» Windows, можете запретить запуск службы индексирования. Для этого откройте консоль управления службами Пуск > Выполнить > services.msc. Найдите «Службу индексирования», двойным щелчком откройте ее свойства и выберите тип запуска «Отключено».

Что касается второй части вашего вопроса, то нет одного-единственного способа. В вашем случае оказалось достаточно открыть свойства файла. В других — помогают разнообразные серверы технической поддержки продуктов, например, support.microsoft.com. Но часто можно просто ввести имя файла в любом интернет-поисковике и искомая информация быстро найдется.

Сергей Костенок

Помогите, пожалуйста, разобраться вот с какой проблемой. Вкладка: диспетчер устройств, SCSI and Raid controller, Nero image drive SCSI controller (на этом устройстве стоит черный восклицательный знак в желтом треугольнике в свойствах написано, что устройство не работает код 10) скажите, пожалуйста, что это за устройство?

Конфигурация компьютера: Компьютер Athlon XP 2400+, 512 mb оперативки 2 платы по 256, Мат. плата Epox 8RDA3InForce2, Видео no name Radeon 9550 128 mb, Корпус MidiTower Kx-2501 какой у него БП не знаю. Винт Samsung IDE 60 Gb

Заранее благодарен, с уважением Дмитрий

Это виртуальный контроллер виртуального же оптического привода, создаваемого программой Nero ImageDrive. Если вы не используете виртуальный привод, можете удалить упомянутый контроллер.

Сергей Костенок

Помогите разобраться с knoppix, что был у вас на диске. Сначала опишу железо (проблема с заменой железа не устранилась) Было: AMD A-XP(3D)2800+512/333MHz, Epox EP-8RDA31<SocketA, nForce2, DDR>, 120GB Seagate Barracuda st3120026A<7200>8mb, 128 Power Color R96-c3gnb<9600>, 2xDDR 256 (PC-3200) Hyundai. Стало: Athlon 64 3200sk939, Epox EP-9NPA+Ultra, 128 mb Palit GF6600GT, 2x512 (PC-3200) Hyundai. Файловая система ntfs.

Проблема такая, при запуске knoppix частота обновления экрана 61Гц. Глаза уж очень быстро устают. Скачал дрова для видео NVIDIA-Linux-x86-1.0-8178-pkg1.run (может это и не дрова вовсе) но установить не могу. Такая особенность ставил диск у друга (у него Celeron 2000, видео radeon 9200, оперативы 512, ntfs) частота хоть таже 61Гц, но нет страшных тормозов во время игр (ну это там где пингвин с гор спускается). И вообще у меня все игры с knoppixа страшно тормозят. И главное с заменой железа ничего не изменилось. Помогите, очень хочется освоить живого пингвинчика.

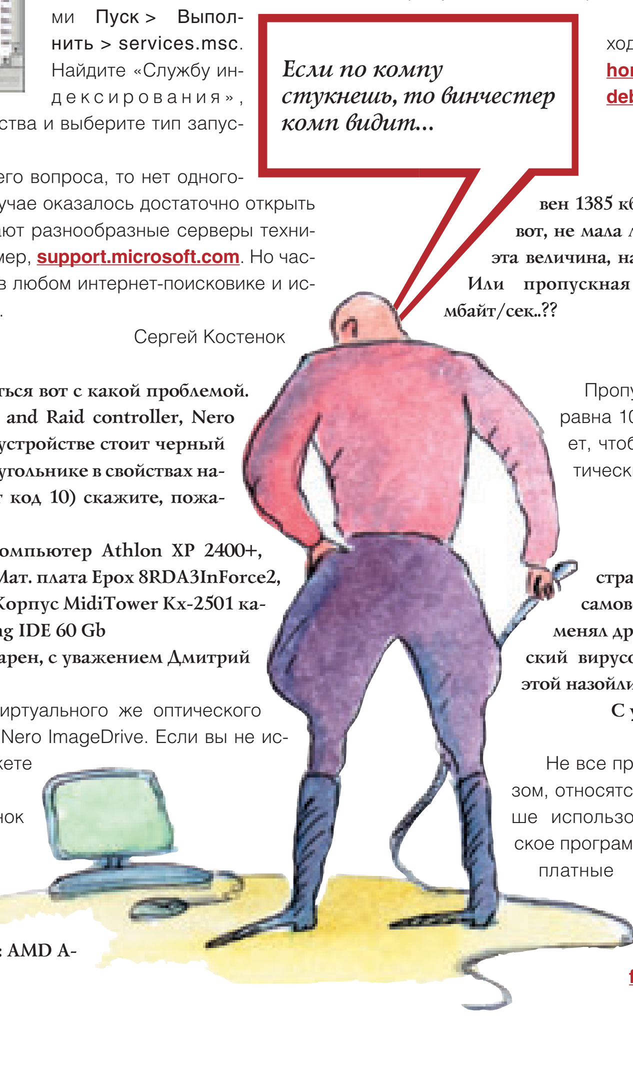
Максим Бел

Тормоза в 3D-приложениях возникают потому, что свободные видеодрайверы nvidia поддерживают не все видеокарты компании NVIDIA. Проприетарные драйверы (именно те, что вы скачали с официального сайта) не включены в состав Knoppix по причине платности и закрытости кода.

Установить новые драйверы от NVIDIA в LiveCD невозможно. Во-первых, на уже записанный CD ничего не добавишь, а во-вторых, даже если пересобирать Knoppix самостоятельно, для компиляции драйверов нужна масса дополнительных пакетов, которые отсутствуют в Knoppix. В лучшем случае, можно попробовать установить в Knoppix уже подготовленный DEB-пакет с видеодрайверами NVIDIA, но для этого потребуется полная пересборка диска, а это дело непростое.

Если вы готовы этим заняться, то необходимые инструкции находятся по адресу: home.comcast.net/~andrex/Debian-nVidia/debian.html.

Илья Шпаньков



Не дает покоя один вопрос. 1x DVD равен 1385 кбайт/сек. Значит 16x 22160 кбайт/сек. Так вот, не мала ли пропускная способность ATA 100, ведь эта величина, насколько я знаю равняется 100 мбит/сек. Или пропускная способность ATA 100 меряется в мбайт/сек..??

artsys

Пропускная способность интерфейса ATA100 равна 100 Мбайт/с. Так что ее с избытком хватает, чтобы обеспечить полную загрузку паре оптических приводов.

Сергей Костенок

При загрузке IE появляется стартовая страница какого-то сайта установившегося самовольно. Пробовал в настройках удалять, заменял другой, не помогает. Обновленный Касперский вирусов не находит. Помогите избавиться от этой назойливой страницы.

С уважением. Трубе Максим г. Красноярск

Не все программы, ведущие себя подобным образом, относятся к вирусам. Поэтому для их поиска лучше использовать специализированное антишпионское программное обеспечение, например, такие бесплатные программы, как Ad-Aware Personal (www.adaware.ru) или Windows Defender (Beta 2) (www.microsoft.com/athome/security/spyware/software/default.mspx).

Учтите, многие вредоносные программы способны блокировать средства их обнаружения. Бороться с ними следует при помощи заведомо незараженной копии операционной системы. Один из таких способов описан в «Мягкой рухляди» этого номера.

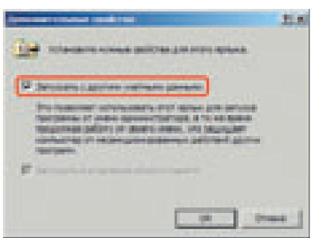
Сергей Костенок

Огромное спасибо за рубрику, облегчающую людям жизнь!!!

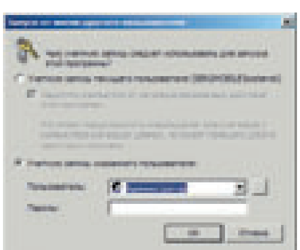
Регулярно и с удовольствием читаю журнал. Выписываю «ДК» с 2004 года, но вот сам решился написать только в первый раз. Очень рассчитываю на помощь. На моем компьютере установлена операционная система Windows XP Professional. Работаю на компьютере под учетной записью пользователя, как рекомендуют в компании Microsoft, а из-под администратора устанавливаю программы и произвожу настройки самой системы. Подключен к Интернету через «домовую» сеть. Интернет использую не очень активно, а, по большому счету, сама по себе «домовая» сеть мне не нужна. Очень хочется отключиться от (подключиться к) сети, не входя в систему под администратором. А прямо из-под пользователя. В папке «Сетевые Подключения» есть «Подключение по локальной сети». Вызываю правой кнопкой мыши свойства (рис. Подключение). Вкладка Отключить (Подключить) — не активна, когда работаю под пользователем.

Думал, что поможет ярлык с возможностью запуска от имени администратора — не вышло. Оказывается «Подключение по локальной сети» — это не программа и не папка, а объект. Нашел «тип объекта» — много цифр и букв в фигурных скобках. В реестре разрешил доступ к этому объекту пользователям, но эффект тот же. На большее моих знаний не хватает, пожалуйста, помогите решить проблему. Как из-под пользователя включать и выключать сеть?

Заранее спасибо. Дмитрий



Есть несколько способов решения этой задачи. Например, включать и отключать сетевую карту в «Диспетчере устройств». Возможность запустить консоль диспетчера с правами администратора имеется. Для этого создайте ярлык (щелчок правой кнопкой мыши в Проводнике > Создать > Ярлык), в качестве имени программы введите devmgmt.msc и закончите создание ярлыка. Откройте его свойства, на вкладке Ярлык нажмите кнопку Дополнительно и включите параметр Запускать с другими учетными данными. Теперь при щелчке по созданному ярлыку будет появляться окно, в котором можно выбрать учетную запись, от имени которой требуется запустить программу.



Другой способ — воспользоваться не входящей в состав Windows XP, но доступной для свободной загрузки консольной утилитой devcon.exe (support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;ru-ru;Q311272). Она позволяет из командной строки осуществлять те же действия, что и в «Диспетчере устройств», а для запуска в командной строке программы от имени другого пользователя применяется команда runas. Изучите параметры devcon, создайте командные файлы и сможете управлять сетевым подключением простым щелчком по ярлыку без ввода дополнительных данных и использования графического интерфейса.

Сергей Костенок

У меня проблема — при перезагрузке машины выскакивает предупреждение, что открыт или корпус или привод или еще привод. И также при выключении, но реже!!! Все это произошло после очередной переустановки системы (в виду апгрейда-видео, блока питания, винчестера). Стоит виндовс XPпро-СП2 интегрированный с помощью командной строки, биос обновлена до F8 — короче все по уму и с остальным софтом, апгрейдом, драйверами (система просто летает).

sergey_udo

Найдите в BIOS Setup пункт Reset Case Open Status и установите его значение в Enable.

Сергей Костенок

Не раз вы помогали решать мне мои софтверные вопросы. На этот раз мои вопросы прикладного характера.

1. После полной зарядки NI-MH-ых аккумуляторов, и работы их в цифровой камере Olympus SP-350 (достаточно прожорливой в отношении «батареек») появляется надпись «Бат. Разряжена», однако в таком состоянии эти батарейки еще работают немногим более 2 часов в карманном фонарике. Причем время их работы в камере (количество снимков от одной зарядки) достаточно приемлемое и несколько превышает паспортные данные камеры. Насколько я знаю Ni-Mh-ые аккумуляторы перед зарядкой лучше (рекомендуется) разрядить полностью. Следует ли мне каждый раз после работы батарей в камере разряжать их фонариком? Насколько отражается это на сроке их службы? Аккумуляторы новые, куплены в фирменном магазине, емкость 2500 mAh.

2. В инструкции к зарядному устройству написано: Емкость заряжаемых аккумуляторов 800-2500mAh время зарядки 8-18 часов. Правильно ли я понял, что аккумуляторы емкостью 2500mAh нужно заряжать 18 часов?

С уважением, Олейник Артем

1. Фотокамеры и другие сложные электронные устройства никогда не разряжают аккумуляторы полностью, поскольку при наступлении определенного порога заряда такая электроника автоматически отключается, хотя в аккумуляторах еще остается некоторый заряд, но выдаваемое напряжение уже не достаточно для работы. Если перед каждой зарядкой аккумуляторы разряжать при помощи устройств, подобных фонарю, которые могут полностью разрядить аккумулятор, срок их службы несколько увеличится. Насколько — не смогу сказать, но точно не в разы. К тому же такой процесс требует лишнего времени, да и наличия дополнительных устройств.

Тем не менее, рекомендация не заряжать недоразряженные Ni-MH-аккумуляторы совершенно правильная, поскольку для них характерен так называемый «эффект памяти», когда аккумулятор как бы запоминает на момент начала зарядки свое состояние и при его достижении впоследствии происходит скачкообразное уменьшение выдаваемого напряжения. Именно по напряжению электронные устройства оценивают оставшийся заряд. На практике (на примере фотокамеры) стоит иметь два комплекта аккумуляторов, каждый из которых используется в конкретном фотоаппарате, и заряжать только тогда, когда камера перестает работать. Тогда аккумуляторы прослужат долго, поскольку упомянутый скачок будет происходить при разряде, близком к полному.

2. Вы совершенно верно поняли.

Сергей Костенок



совет[ник

программы для КПК

Приложение **#62** к журналу «Домашний компьютер»]





Владимир СПЕРАНСКИЙ
[vsperansky@homepc.ru]

На потом

Как наверняка уже заметили наши постоянные читатели, каждую значимую и интересную тему мы поднимаем в «Советниках» с периодичностью раз в 10–15 месяцев. Учитывая скорость развития IT-индустрии, этого обычно вполне хватает, чтобы поднакопилась критическая масса новинок, о которых хотелось бы написать, не повторяя рассказанное в прошлый раз. Но на сей раз ситуация сложилась несколько иная: вмешались сразу три независимых фактора.

Во-первых, за последний год производители представили не так уж много принципиально новых устройств — в этом секторе наблюдается то ли некоторый застой, то ли затишье перед бурей, то ли (что — скорее всего) пауза, связанная с невозможностью преодоления некоего технологического барьера.

Во-вторых, совсем недавно — в мартовском номере — печатался материал «Коммуникаторы. Весна-2006», в котором достаточно подробно описана ситуация в этом секторе рынка и рассказано о последних коммуникаторах и смартфонах.

В-третьих, о связках КПК плюс внешний или встроенный GPS-навигатор (и о мобильной навигации вообще) мы собираемся очень подробно рассказать вам в самое ближайшее время, так что говорить на эту тему здесь и вскользь не хотелось бы.

В результате я пришел к выводу, что могу наконец-то сделать то, на что не хватало журнального места во всех прошлых материалах: рассказать о конкретных аспектах использования карманных компьютеров, о наиболее ценном и интересном ПО и аксессуарах — то есть обо всем, что раньше откладывалось «на потом». Это «потом» наступило.

Для начала я все-таки традиционно опишу современное состояние рынка. Тенденция, наметившаяся еще во второй половине прошлого года, продолжает доминировать: темпы роста продаж КПК остаются прежними, в то время как различные смартфоны и коммуникаторы наращивают скорости. Прошу еще раз вчитаться повнимательнее: КПК не «отходят в прошлое», как пишут многие обозреватели, просто беспроводные гаджеты стали продаваться активнее. Это отнюдь не означает, что первые сходят со сцены, до этого еще очень далеко: пока дорогие коммуникаторы будут уступать в удобстве и цене связке «КПК плюс телефон», последние будут пользоваться активным спросом. Для справки: по данным агентства SmartMarketing в первом квартале этого года на долю КПК пришлось 71,3% рынка, а «умных» телефонов — лишь 28,7%. В этом материале я говорю сразу обо всех «умных» мобильных компьютерах, не выделяя беспроводные устройства.

В принципе, КПК достигли той стадии, когда очень тяжело придумать что-то революционное. Последние новинки отличаются от своих предшественников эволюционно: ярче и четче экраны, емче аккумуляторы, меньше габариты. На этом нововведения заканчиваются: как я и предсказывал в прошлых «Советниках», внутреннее развитие ручных компьютеров затормозилось по причине технологического ограничения и функциональной достаточности современных моделей. То есть частоты современных процессоров и объема памяти с лихвой хватает

подавляющему большинству пользователей: более серьезной нагрузки для КПК, чем декодирование DivX-видео в реальном времени, еще не придумано, а любое количество памяти можно нарастить путем покупки карты, цены на которые упали ниже плинтуса, и продолжают опускаться. Более мощные процессоры, во-первых, никому не нужны, во-вторых, потребляют слишком много энергии для мобильного гаджета.

В связи с этим производители начали искать новые пути совершенствования своих устройств: если невозможно улучшить уже имеющееся, логично добавить новые функции. Первое такое направление — это смартфоны и коммуникаторы: КПК с GSM-модулем и телефоны с расширенной функциональностью. Следующий шаг — КПК со встроенным навигационным модулем GPS; на Западе такие модели популярны уже давно, а наши дистрибьюторы по ряду причин стали уделять им серьезное внимание только в конце прошлого года. Некоторые производители пытаются сделать слоеный пирожок из серии «все в одном», характерный пример — HP iPAQ hw6515, оборудованный клавиатурой, GSM/EDGE-модулем, GPS, Bluetooth и двумя слотами расширения. К сожалению, сделать «как Treo» не получилось — из-за нестандартного для Windows Mobile разрешения экрана 240x240 у пользователей возникло огромное количество проблем со сторонними приложениями, да и приличным временем автономной работы машинка не отличалась (помните — «умеет все, но нужно таскать с собой чемодан батареек»).

Приступая к описанию того, как лучше всего использовать КПК, полагаю необходимым рассказать прежде о том, что они вообще умеют. Этот вопрос мне по-прежнему задают чаще всего, узнав о сфере моих профессиональных интересов. Я обычно отвечаю коротко: «Все. Все, что вы можете себе представить, что может понадобиться от устройства, которое умещается в нагрудный карман, — все это он может». И если собеседник желает меня уязвить, он обычно спрашивает: «Умеет ли КПК показывать видео?» или «Можно ли на нем играть в Quake?» Звучит смешно, потому что это примерно как интересоваться, ездит ли велосипед по вспаханному полю; но, тем не менее, — да, может (я про КПК, а не про велосипед).

Если же говорить конкретнее, наиболее интересными и часто востребованными возможностями карманных компьютеров являются:

- органайзерные приложения;
- чтение и редактирование документов, их синхронизация с настольным ПК;
- толковые и языковые словари;
- работа с изображениями (просмотр, копирование, удаление и т. п.) — особенно актуально для моделей со встроенной камерой;
- получение/отправка электронной почты, веб-серфинг;
- географические карты, в связке с GPS-приемником или без;
- прослушивание музыки;
- просмотр видео;
- и игрушки, конечно.

Разумеется, список возможностей КПК этим не исчерпывается, я просто перечислил те области, которые интересуют 90% пользователей. Я расскажу и про некоторые интересные программы и идеи, которые давно уже реализованы, но без КПК были бы невозможны в принципе. Но вначале остановимся подробнее на каждом пункте из списка, и прежде всего хочу отметить, что позиционировать «ручной компьютер» в качестве альтернативы ноутбуку — некорректно. То есть, конечно, случаются моменты, при которых эти два класса устройств начинают конкурировать, но, как правило, они все-таки рассчитаны на применение в различных ситуациях. Ноутбук — мощный функциональный аппарат, который умеет в той или иной степени делать все то же самое, что и настольный ПК, но относительно недолго работает автономно, довольно тяжел (даже сверхлегкие модели) и отличается серьезными габаритами, что требует сумки для его переноски. Наладонник гораздо менее функционален, он не может быть полноценной альтернативой офисного рабочего места на время летнего отдыха. КПК — это сателлит, спутник «большого» компьютера, рассчитанный на работу в паре с ним. Но при этом он всегда с вами — в магазине, на совещании, в гостях, на отдыхе... Для доступа к хранимым в нем данным не нужно ждать загрузки операционной системы — он включается моментально. В нем хранятся все нужные вам телефоны и адреса, список покупок и дата выплаты следующей зарплаты, расписание электричек и бизнес-план — вы всегда располагаете всей необходимой информацией, и в этом вся суть. Преимущество наладонника — в мобильности. И, на мой взгляд, плох тот КПК, который теряет ее в угоду функциональности.

3

Прошу прощения за еще одну небольшую, но необходимую преамбулу. Так уж получилось, что я традиционно покупаю себе КПК на платформе Palm OS. Я не веду и не вел никогда «священных войн» по этому поводу, никого не агитировал и не собираюсь, просто полагаю, что для маленьких карманных устройств с диагональю экрана около 3" Windows Mobile пока еще не годится (ключевое слово здесь — пока: каждая следующая версия этой ОС, на мой взгляд, удобнее и лучше предыдущей). По долгу службы я часто работаю с Windows-моделями, одно время даже владел очень неплохим наладонником, а после и коммуникатором на этой ОС, но — не лежит



4

душа; не по мне ее организация и архитектура. С другой стороны, я утверждаю, что если пять лет назад Windows CE в принципе была пригодна только для использования мазохистами, сейчас это зрелая и относительно надежная операционная система, вполне отлаженная и продуманная. На мой субъективный и до некоторой степени дилетантский взгляд (все-таки, я не профессиональный проектировщик мобильных операционных систем), ее главный недостаток является конструктивным и неустранимым: обязательное условие походить на старшую настольную сестру. Ужасно это потому, что для двух различных классов устройств нужно использовать различную идеологию: у велосипеда и автомобиля много общего, оба являются средством передвижения, но это не повод пытаться оборудовать легкий двухколесный аппарат лобовым стеклом, магнитолой, кондиционером и ремнем безопасности. То есть, конечно, сделать это можно, но все-таки — не нужно. Других критических недостатков, отличающих современную Windows Mobile от Palm OS, я не вижу, если не относить к таковым «неповоротливость» по сравнению с конкурентом.

В связи с этим я буду говорить о возможностях КПК, иллюстрируя повествование примерами из жизни и рассказом о привычных для меня программах (что естественно, согласитесь), написанных для Palm OS. Это отнюдь не реклама каких-то конкретных приложений, а описание функционала: практически в каждой области присутствует сразу несколько альтернативных конкурирующих решений от разных разработчиков, так что в этом отношении есть свобода выбора. Сегодня у 99% программ для Palm OS есть свои аналоги для Windows Mobile и vice versa; я знаю несколько человек, что меняют КПК в среднем раз в полгода-год и при этом давно уже не смотрят при покупке на операционную систему, а только на технические характеристики новинки — весь набор нужного ПО доступен под любую платформу. Так что на этот счет вы можете особенно не беспокоиться.

Итак, органайзерные приложения. Их традиционно четыре: адресная/телефонная книжка (Address/Phone book), программа для ведения текстовых заметок (Memo), список дел (Tasks, ToDo) и календарь-планировщик (Calendar, Agenda). Именно эти приложения принесли успех платформе Palm OS в конце прошлого века: они продуманы и позволяют делать все необходимое, будучи при этом чрезвычайно легкими в освоении. Разумеется, не все довольствуются стандартными решениями, поэтому для всех мобильных платформ существует огромное количество разнообразных дополнений и заменителей; тут уж каждый выбирает для себя в зависимости от своих потребностей. Самое удобное, что все записи на КПК синхронизируются с базами на настольном компьютере, так что дома можно с комфортом работать с Palm Desktop или Outlook[1], а в дороге иметь абсолютно те же данные у себя в кармане. Эти приложения позволяют чрезвычайно облегчить жизнь, но только при условии, что вы по натуре склонны все планировать и упорядочивать. Я вот, например, до того как купил свой первый Palm, перепробовал десятки различных органайзеров, электронные записные книжки и при этом страдал от невозможности подобрать комплексное и функциональное решение, позволяющее получить хоть какой-нибудь доступ к этим данным в дороге. Сегодня это не составляет никакой проблемы даже для простых смартфонов: такая функциональность — это minimum minimorum для мобильных гаджетов.

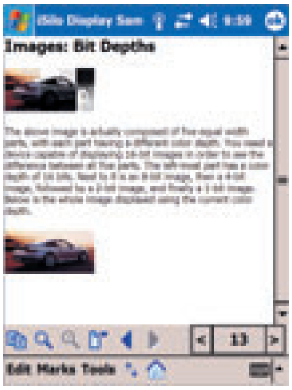
Разумеется, есть сторонние альтернативы предустановленным программам для всех платформ. Но это как раз тот случай, когда стандартные решения достаточно хороши, и искать замену имеет смысл только тогда, когда вы совершенно определенно знаете, чем они вас не удовлетворяют.

Работа с документами. Тут следует выделить два аспекта: чтение книжек или просмотр документов и редактирование текстов.

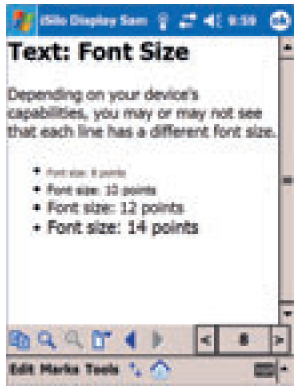
Для кого как, но для меня функциональность «читалки» в КПК вторая по востребованности после органайзера, а может даже и первая. Во всяком случае, я окончательно решился купить свой первый Palm именно тогда, когда узнал, что смогу использовать его для чтения электронных книг. В этом смысле наладонник вещь незаменимая в принципе.

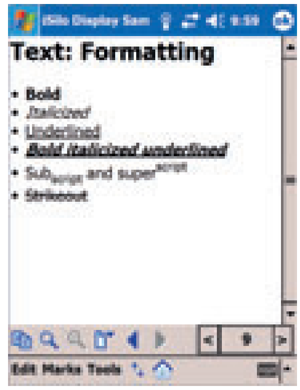


1 Модели на Windows Mobile синхронизацию с Palm Desktop, разумеется, не поддерживают.



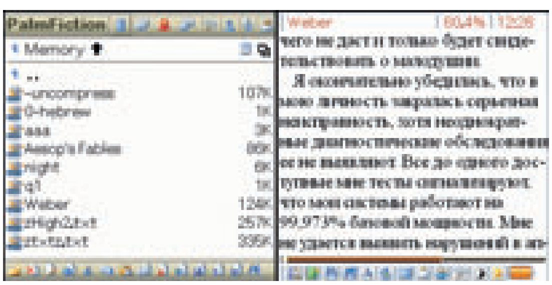






Во-первых, необходимость таскать с собой сразу несколько книжек я прочувствовал на своей шкуре, съездив с супругой в отпуск: мы везли через всю страну четыре здоровых бумажных тома, а в результате нам их не хватило на десять дней! Думаю, многие сталкивались с крайне неприятной ситуацией, что иногда возникает при чтении многотомного произведения: осталось дочитать одну главу из первой части, а надо ехать на работу; выбор стоит очень простой — переть с собой второй том или скучать на обратном пути. Сейчас проблема решена радикально: все те книги, которые я считаю нужным рано или поздно прочитать, копирую в специальную папку на карточке, и, соответственно, вычитываю их по мере возможности. Для справки: любой современный КПК, за исключением сверхдешевых моделей в ценовом диапазоне «до $100», подразумевает использование в паре с ним карты памяти (она нужна для хранения словарных баз, картинок, музыки, резервных копий документов etc.). Цена на карту 1 Гбайт сегодня в среднем — $30. Полное собрание сочинений братьев Стругацких в заархивированном виде занимает 9 Мбайт; прекрасная англо-русская база словаря Multilex Gold на 130 тысяч статей — чуть больше 9 Мбайт, русско-английская (130 тысяч статей) — 2 Мбайта.

Во-вторых, времени у меня, как и у любого занятого человека, немного, а потребность в чтении высокая, и приходится ценить каждую минуту. В метро в час пик вытащить и удерживать книжку на весу невозможно — проверено на практике, а вот легкий наладонник достать из нагрудного кармана проблемы не составляет, его можно даже читать в пробке на переходе. Кроме того, мне удается использовать минуты стояния в очередях — поверьте, это очень много. Я как-то эксперимента ради один сборник рассказов читал только в очередях, и удивился, за какое малое время удалось его одолеть; конечно, серьезную и тяжелую литературу такими урывками не осилишь, но короткие рассказы и публицистику — вполне.

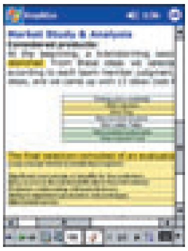
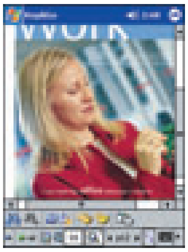
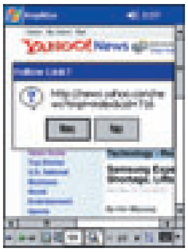


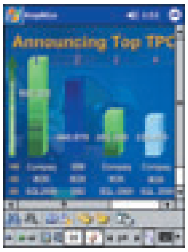
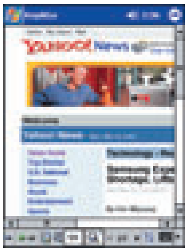
Для чтения могу посоветовать две программы: iSilo (isilo.com) и PalmFiction (palmfiction.sourceforge.net), причем автор этих строк использует их в связке. Первая имеет давнюю историю, очень хорошо успела себя зарекомендовать и к тому же мультиплатформенна: доступны версии для Palm OS, Pocket PC, настольной Windows, Windows Mobile Smartphone Edition, Windows CE Handheld PC, Symbian Series 60 и UIQ. Помимо всего прочего у iSilo есть два достоинства: она позволяет сильно сжимать документы (сейчас это не слишком актуально, а в те времена, когда не были распространены карты памяти, являлось решающим аргументом) и полностью поддерживает HTML — сноски, многостраничность, таблицы, иллюстрации и прочее. Правда, все это возможно только после предварительной обработки настольным кондуитом[2] iSiloX — сама по себе мобильная программа может нормально открывать только файлы в форматах PalmDOC (он ничего общего с Microsoft Office не имеет и представляет собой, по сути, обычный текст) и собственном, а все остальное только в текстовом представлении. Дополнительное и очень важное достоинство iSiloX — то, что она позволяет указывать в качестве источника для конвертации в «карманный» формат не только файл на жестком диске, но и URL для «выкачивания» интернет-страницы или целого сайта со всей структурой; можно настраивать регулярную загрузку страниц по расписанию, и некоторые мои знакомые таким образом каждое утро закачивают в наладонник сайты с последними новостями и читают их в метро по дороге на работу. Только осторожнее с этой функцией: достаточно не снять в настройках галочку Follow off-site links и поставить неразумную цифру в поле Maximum depth, как программа радостно отправится выкачивать весь Интернет.

PalmFiction — бесплатная программа, распространяется она по лицензии GNU GPL и довольно активно развивается. Она не работает с HTML и отображает только текст (без таблиц, гиперссылок, картинок, форматирования шрифтов и т. п.), так как рассчитана в основном на чтение электронных книг. Считается (и я это мнение разделяю), что на сегодня это лучшая «читалка» для Palm OS; в плане эргономики и функциональности PalmFiction не имеет себе равных ни на одной платформе. Здесь я даже не рискну описывать ее возможности — слишком уж много всего она умеет. Перечислю лишь самое основное:

- чтение документов в форматах PalmDoc, zTXT, RTF, MS Word 2.x, 6.0/95/2000-2003 (работает в 90% случаев), обычный текст, текст с HTML-разметкой (только удаление тегов почти всегда получается неаккуратно, но, по крайней мере, читаемо), TCR (полная распаковка);
- поддержка архивов ZIP как папок с документами на карте и в памяти, работа с документами на карте и в основной памяти;
- несколько видов тонко настраиваемой автопрокрутки;
- поворот экрана под любым углом, кратным 90 градусам;
- вывод текста различными шрифтами, в том числе конвертирование существующих TTF и Type 1, поддержка кернинга и регулирование палитры сглаживания;
- широкие возможности по форматированию текста (цвет, интервалы, поля, выравнивание и т. п.);
- автоматическая расстановка переносов по разным шаблонам (iSilo — сто лет в обед, а она делать этого еще не умеет);

2 Кондуит — та часть программы, которая устанавливается на настольный компьютер и обеспечивает синхронизацию и работу с данными в Windows. Некоторые кондуиты теоретически могут использоваться и вообще без КПК в качестве самостоятельных приложений.

6

- прекрасный интерфейс для вызова внешних словарей (вы читаете текст, видите незнакомое слово, «тычете» в него стилусом, запускается словарь с открытым переводом, вы «тапаете» на кнопку Home и продолжаете читать с того же места — чрезвычайно удобно!).

Если же по каким-либо причинам ни iSilo, ни PalmFiction вам не подходят, можно выбирать из еще сотни разнообразных платных и бесплатных «читалок». Например, есть очень неплохой универсальный «вьюер» для просмотра практически чего угодно: Picsel Pro Viewer (**www.picselpowered.com**), который часто предустанавливается на различные модели КПК и доступен не только для Palm OS, но и для Windows Mobile и Symbian. Еще один вариант — мультиплатформенное решение RepliGo 2.0 (**www.cerience.com**), позволяющее просматривать на КПК абсолютно любые документы. Для этого на настольный компьютер устанавливается драйвер виртуального принтера, на который можно отправить документ практически из любой программы, позволяющей осуществлять печать. Результат преобразуется в файл, который и позволяет просматривать мобильное приложение. Важно, что этот файл — не тупая многомегабайтная картинка, а реальный текст (шрифты берутся из оригинальной настольной программы), так что результат получается вполне разумного объема. Не могу не отметить относительно недавнее появление бесплатной программы PalmPDF (**www.metaviewsoft.de/en/Software/PalmOS/Freeware/PalmPDF/index.html**). Она, как следует из ее названия, позволяет просматривать на КПК под управлением Palm OS неконвертированные файлы в формате PDF. Получается вполне качественно, хотя и не шустро (если честно, у меня и на настольном-то компьютере Acrobat Reader не летает...). В любом случае, использовать для просмотра PDF официальную утилиту с сайта Adobe не рекомендуется — работает отвратно и нестабильно.

Вообще говоря, перенос электронных документов в карманный компьютер — занятие нетривиальное. В принципе, можно просто скопировать текстовый файл на карточку и надеяться, что он не вызовет проблем. В большинстве случаев так и будет, но вот полная уверенность может быть только в случае, если вы понимаете, что делаете. Наилучший результат получится, если вы загружаете книгу из крупной интернет-библиотеки, которая следит за тем, чтобы все файлы на ее сервере были отформатированы качественно и единообразно. Я первым делом стараюсь искать нужную мне книгу на сайтах **lib.ru**, **fictionbook.ru** и **aldebaran.ru** — там в 99,9% случаев рассчитываешь на качественный и гарантированный результат, но все равно следует знать некоторые тонкости.

В 99% случаев формат файла, который требуется прочитать на КПК, будет TXT (простой текст), HTML или — реже — MS Word. От этого зависят и возможные действия.

У текстовых файлов нужно проверить кодировку и форматирование. Наладонники могут понимать все основные кириллические кодировки, но во избежание проблем все же лучше еще на настольном компьютере перекодировать файл в Win1251. С форматированием дело обстоит сложнее, так как возможна масса вариантов, среди которых три встречаются наиболее часто:

- идеальный: CR — carriage return (возврат каретки) стоит только в концах абзацев, красная строка начинается 1–5 пробелами или на худой конец табуляцией (TAB), заголовки отбиты пустыми строчками;
- переформатированный «под DOS» а-ля ветхозаветный «Лексикон»: текст отформатирован с расчетом на чтение в консольном текстовом режиме с шириной экрана 80 (реже — 60) моноширинных символов, что достигается использованием переносов и вставкой лишних пробелов, CR стоит в конце каждой строки, в худшем случае еще и абзацы не выделяются табуляцией или пробелами;
- «изнасилованный» текст: например, вышеописанный, но после неумелой попытки как-то привести его в приличный вид; HTML, открытый Word'ом и сохраненный после в TXT; результат неудачной конвертации каким-нибудь неправильно настроенным текстовым процессором и тому подобные извращения.

Первый вариант можно просто скопировать на карточку и быть уверенным, что он будет прекрасно читаться любой вменяемой программой. Единственное, для маленького экрана отбив красной строки более чем тремя символами может показаться кому-то великоват (а кому-то — вполне приемлем), но это легко исправить в любом текстовом редакторе, а некоторые продвинутые программы (e.g. PalmFiction) умеют это делать прямо на КПК.

Второй вариант вызывает обычно некоторые проблемы: текст, рассчитанный на 80-символьный экран и моноширинный шрифт, выглядит ужасно на значительно более узком дисплее КПК с пропорциональными шрифтами: либо уезжает куда-то в светлую даль направо и каждую строку надо проматывать, либо каждая вторая строчка на экране обрывается совершенно не эстетично, и начало абзаца найти невозможно; в любом случае, читать такое — одно мучение. Как правило, справиться с этой проблемой можно либо на этапе конвертирования файла на настольном компьютере (например, в настройках iSiloX за это отвечает нижняя часть закладки Text), либо на КПК средствами самой читалки — PalmFiction безо всяких дополнительных настроек приводит такой текст к читаемому виду, если только умудряется хоть как-нибудь определить начала абзацев. Кроме того, существуют никак не связанные с карманными компьютерами программы типа бесплатной ClearTXT (**www.gribuser.ru/freeware/cleartxt**), они умеют справляться с подобными (и не только) файлами и даже конвертируют TXT в HTML (результат потом прекрасно смотрится на наладоннике).

Третий вариант исключает возможность общих советов: чтобы прочитать такой текст, приходится иногда довольно долго мучиться, прибегая к услугам текстовых процессоров и копаясь в настройках кондуитов и читалок. Бывают и клинические случаи, когда без написания сложного многоступенчатого макроса для редактора обойтись невозможно. К счастью, такой тип встречается довольно редко: обычно читатели, получившие в свое распоряжение подобный файл, находят того, кто умудрился сотворить из приличного текста этот кошмар, и учиняют над ним что-нибудь очень страшное, после чего он теряет способности к порче новых файлов.

Формат HTML, как многие считают, излишен для книг, в которых главное — текст. Это, конечно, не так: даже если не принимать во внимание произведения, в которых таблицы и иллюстрации неотъемлемы, следует отметить, что грамотное форматирование сильно облегчает не только чтение текста — выделение полужирным шрифтом и курсивом оглавлений и ключевых моментов позволяет быстрее ориентироваться в смысловом потоке, — но и навигацию по нему,

так как дает возможность перемещаться по оглавлению и моментально смотреть сноски. Иногда форматирование даже критично для понимания сюжета: в «Маятнике Фуко», например, есть диалог рассказчика с компьютером, и фразы последнего должны быть набраны курсивом. Некогда в издательстве, печатавшем отрывок из романа, произошла путаница, и вместо курсива пропечатали обычный шрифт, из-за чего резко поменялся смысл текста: получился сплошной поток сознания рассказчика.

Чтобы работать с HTML на КПК, нужно сделать одно из трех:

- скопировать файл на карточку и открывать его браузером, который при всех своих достоинствах в качестве читалки котируется весьма низко, либо смотреть какой-нибудь многофункциональной программой;
- открывать его читалкой PalmFiction, умеющей вырезать все HTML-теги (обычно приводит к не самому лучшему результату, но, по крайней мере, прочитать его можно);
- конвертировать файл на настольном компьютере при помощи все того же iSiloX или его аналога и смотреть результат соответствующей читалкой.

Последний вариант — оптимальный, так как при конвертации можно указать желаемый размер и качество картинок, глубину прохождения по ссылкам, особенности форматирования и многое другое. Тем, кто решится использовать iSilo, вне зависимости от выбранной мобильной операционной системы, хочу дать совет: в настройках читалки отключить компоновку таблиц или даже вообще все форматирование (при любом открытом документе меню Options > Display > Layout > Disable...) и сделать эту настройку общей (флажок Also set as defaults). Результатом этого будет значительное ускорение работы, так как табличный код (теги <TABLE> и иже с ним) встречаются на каждом втором сайте, притом что никаких реальных таблиц на самом деле нет. Это обычно обусловлено удобством форматирования текста в рамках сайта — таблица с невидимой сеткой занимает весь экран, а текст вписан в ее ячейки; такое решение используется весьма часто. Конечно, если вы видите, что в конкретном документе есть настоящая таблица, отражающая зависимость поголовья скота в нечерноземных районах России от прибыльности операций колумбийских наркобаронов, эти параметры надо включить обратно. Для тех же целей рекомендую в настройках настольной iSiloX активировать разворачивание (форматирование) полностраничных таблиц и выключить привязку их по ширине к конкретным пикселям (готов биться об заклад, что дизайнеры сайта не рассчитывали на дисплеи с разрешением 320x240 или даже 320x480) — меню Document > Default Properties > Tables, там «взвести» галочки Unfold full-page top-level tables и Ignore pixel width specifications.

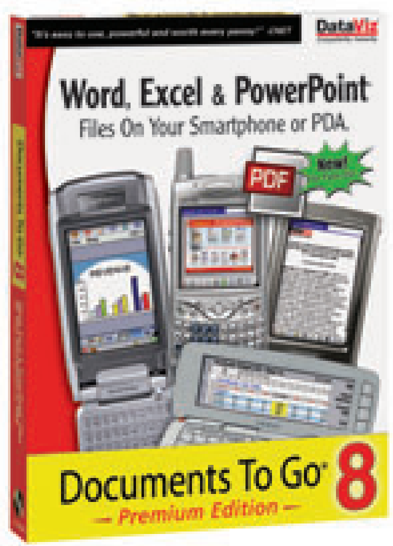


На Lib.ru книги по умолчанию предлагаются пользователю в виде преформатированного текста с добавленными в начало и конец HTML-тегами (в том числе <pre>, который, собственно, и сообщает браузеру, что текст не подлежит дополнительному форматированию, и выводить на экран его надо как есть). Этот формат сам Машков так и называет — Lib.ru HTML, и если у вас нет в распоряжении старенького терминала выпуска начала 90-х, лучше с ним не связываться. Для удобного чтения рекомендуется вызвать оглавление файла (три буквы «огл» слева от названия произведения), что приведет к появлению странички с новыми возможностями: скачать файл по частям или в других форматах, в том числе Fine HTML[3] или нормальный TXT (Максим Евгеньевич даже метку напротив него соответствующую поставил: «Word, КПК»). В зависимости от того, какой читалкой вы намерены воспользоваться на наладоннике, выбирайте нужный формат и вперед. Библиотеки Fictionbook.ru и Aldebaran.ru тоже выкладывают книги в нескольких форматах, а последняя даже предлагает уже отконвертированные файлы в формате iSilo3 (последние версии iSilo имеют номер 4.xx, но они обратно совместимы).

Для редактирования документов существует масса вариантов. Вполне удовлетворительными являются стандартные решения: Pocket Word и Pocket Excel для Windows Mobile и пакет Documents To Go (**www.da-**

3 Даже если у вас нет КПК, и вы намереваетесь читать с экрана настольного компьютера, этот вариант будет предпочтительнее.

7



taviz.com) для Palm OS. Последний значительно лучше, чем родные майкрософтовские приложения, справляется с сохранением форматирования документов, но в особо сложных случаях текстовый редактор Word To Go из этого пакета все-таки вызывает нарекания в порче форматирования[4]. В качестве альтернативы рекомендуют MobiSystems Office (www.mobi-systems.com) и Quickoffice Premier (www.cesinc.com), а также отличный, хотя и малоизвестный сегодня текстовый редактор WordSmith для Palm OS (www.bluenomad.com). Все три пакета — мультиплатформенные, умеют сохранять и открывать файлы как в собственном формате, так и родные документы Microsoft Office.

Все современные QWERTY-модели отличаются быстрым набором текста — но лишь относительно «тапанья» по экрану стилусом или работой с граффити или системами распознавания рукописного ввода, а по сравнению с большой полноценной клавиатурой, особенно если вы привыкли к слепой печати, скорость и удобство набора падает в несколько раз. Ко всему прочему, сегодня невозможно купить недорогой КПК с удобной встроенной клавиатурой — их просто нет на рынке. Приходится либо искать старенький Psion или Jornada, либо выкладывать под тысячу долларов за навороченный Sharp Zaurus SL или в два раза больше за слим-ноутбук. Как вариант, для длительной работы можно подключить внешнюю USB- или Bluetooth-клавиатуру.

Кроме того, на маленьком экранчике информации помещается совсем немного: текстовую страницу невозможно окинуть одним взглядом, крупные графики и таблицы зачастую не помещаются на дисплее даже при портретной ориентации, и либо их приходится прокручивать (что раздражает), либо уменьшать масштаб до такой степени, что видно всю картину в целом, но совершенно не различимы детали. Тем не менее, у всех бывает срочная работа (в таком случае можно синхронизировать незаконченный документ, дописать его в дороге, по возвращении домой синхронизироваться еще раз и продолжить редактирование), да и просто в жаркий день приятно выйти из офиса в парк, сесть на лавочку и писать «под сенью древ». А бывают ситуации, когда нужно принять по почте документ, отредактировать его и тут же быстро отправить назад — с этим нет никаких проблем, современные КПК легко позволяют делать все это. Кроме того, при помощи таких пакетов можно всегда таскать с собой на карточке последнюю версию всех своих документов, что тоже не лишне.

Следует учесть, что благодаря путанице с кириллическими кодировками и безграмотному проектированию Word 95/97, вы можете столкнуться с документом, который был сделан кем-то где-то когда-то на компьютере с неправильно настроенным Word'ом и до сих пор несет в себе записи о некорректно внедренных кириллических шрифтах. В таком случае этот файл порадует вас обилием разнообразных «кракозябр» при попытке поработать с ним в текстовом редакторе на наладоннике, и его придется либо смотреть при помощи программы типа PalmFiction, либо сохранять как TXT или HTML на настольном ПК и тогда уже отправлять на редактирование в КПК.

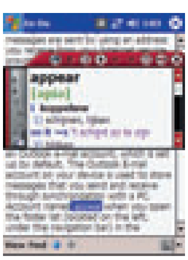
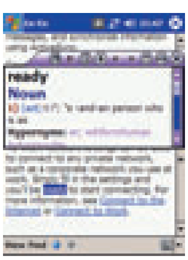
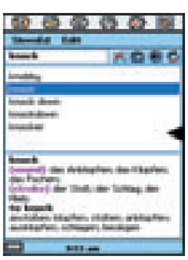
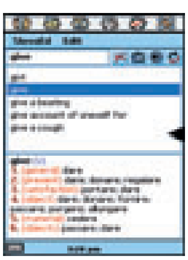
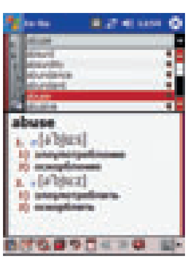
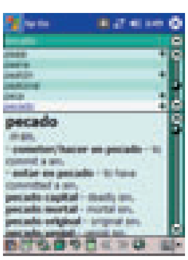
Полезность электронных словарей доказывать не требуется: они пригодятся и при чтении иноязычной литературы, и в поездке, да и мало ли какие ситуации в жизни случаются, когда требуется перевести какое-нибудь слово или выражение. Родной язык на 100% тоже никто не знает, так что толковые словари и энциклопедии востребованы не менее.

По сути своей словарь (или энциклопедия) — это база данных; соответственно, для его функционирования на КПК нужны две вещи: интерфейс (программа-оболочка) и словарная база. Друг с другом эти вещи связаны постольку поскольку: с одной стороны, достаточно часто интерфейс пишется под какую-то конкретную базу, с другой — к одной оболочке можно обычно подключить самые разные словари (но не наоборот!). Хороших оболочек для ручных компьютеров существует немало. В нашей стране особенной популярностью пользуются три: RoadLingua (www.absoluteword.com), СловоЕд (www.penreader.com) и Lingvo (www.abbyy.ru); все они имеют версии для разных мобильных операционных систем и большое количество доступных толковых и языковых словарей, а для RoadLingua существует даже оригинальная карта Москвы — отсканированная бумажная, разбитая на изображения по секторам с базой проиндексированных улиц.

По понятным причинам наиболее востребованные — это англо-русская и русско-английская языковые базы. На мой взгляд лучшее пока решение — русско-англо-русский словарь «СловоЕд Делюкс» со звуковым модулем, основанный на известной словарной базе «Мультилекс» компании «Медиа-Лингва» (www.medialingua.ru), которая также предлагает свои языковые словари для различных мобильных платформ. AbsoluteWord недавно начала тестирование новой четвертой версии оболочки RoadLingua, но непонятно, зачем делать это без обновления словарной базы. Эти два производителя суть основные соперники в этом сегменте рынка, так как ABBYY Lingvo считаться достойным конкурентом, к сожалению, не может никак. Прекрасно, конечно, что можно подключить абсолютно любые словари с диска или с сайта компании — чем-чем, а словарными базами ABBYY может похвастаться вполне заслуженно, в этом плане Lingvo вне конкуренции. Но остается ощущение, что карманные оболочки были сделаны «для галочки» — работают они весьма нестабильно и вызывают массу нареканий. Я лично в свое время принимал участие в завлекательном конкурсе «Кто найдет за пять минут больше способов завесить КПК при помощи Lingvo»[5].

Каждая компания кичится количеством своих словарей для других языков, но я бы рекомендовал вам быть очень внимательными и ни в коем случае не покупать их до тех

4 Я лично не сталкивался, но слышал.
5 Я нашел четыре, но это не рекорд.

пор, пока вы не убедитесь в качестве, особенно это касается малораспространенных языков — восточноевропейских, малоазиатских и т. д. Польский словарь «СловоЕд», например, просто ужасен — в нем нет даже самых необходимых и распространенных слов, хотя их же немецкий заслуживает только хороших отзывов. Толковых словарей для обеих оболочек не так уж много. Paragon предлагает для своего «СловоЕда» купить толковый словарь церковных терминов (почему-то только в версиях для Pocket PC и Smartphone, хотя они вроде как должны быть совместимы), а на сайте AbsoluteWord можно найти семь словарей и справочников для RoadLingua, из которых три бесплатны («Большой Энциклопедический Словарь», «Автомобильные коды регионов России» и «Философские термины и определения»; последний не заработал ни с одним известным мне русификатором для Palm OS).



Существует еще множество оболочек, e.g. японский словарь KDIC (**www002.upp.so-net.ne.jp/kei-k/index-e.htm**) для Palm OS — при желании для него в Сети можно найти бесплатный англо-русский и русско-английский словарь Мюллера — или заслуженно популярный на западе BDicty (**www.beiks.com**) — количество языковых и тематических словарей для него просто огромно. Поскольку узко специализированные словари интересны только ограниченному кругу пользователей и представлены в Сети лишь в текстовом виде, их приходится использовать совсем без оболочки: просто текстовый файл на карте памяти, который можно посмотреть при помощи любой читалки и нужный фрагмент искать ею же — медленно и неудобно, но лучше чем ничего.

Программы для работы с изображениями, как я уже написал, стали особенно популярны после широкого распространения гаджетов со встроенными камерами. Конечно, и раньше было актуально таскать с собой какие-то иллюстрации, схемы или фотографии из серии «Мой ребенок снимает памперсы» и «Я еду к слонам» — такого рода снимки обычно рассчитаны на людей нетребовательных. Встроенные камеры позволили делать подобные фотографии прямо с КПК, а после того, как экраны наладонников стали большими, четкими и яркими, появилась возможность использовать их для просмотра качественных изображений и даже производить кое-какую обработку, отсылать их по почте или размещать на сайте. Кроме того, как вы понимаете, ЖК-дисплеи даже самых дорогих фотоаппаратов значительно уступают экранам КПК, и если у вас совпадают форматы карточек в гаджетах, отсматривать и сортировать снимки имеет смысл на наладоннике.



Предустановленные приложения в силу скромных возможностей и не всегда продуманного интерфейса многих пользователей не устраивают, и те вынуждены искать замену. Какую-то конкретную программу для работы с изображениями я советовать не буду — их очень много и они отличаются ценой, функциональностью и интерфейсом при сходных основных возможностях. Отмечу две: отечественный Resco Photo Viewer (**www.resco.net**) и Acid Image Pro (**www.acid-image.com**). У них много общего, но все же они отличаются настолько, что некоторые пользователи предпочитают использовать их в паре. Первая очень удобна для быстрого просмотра коллекции относительно некрупных картинок, слайд-шоу и т. п., а вторая лучше подходит для работы с большими изображениями в высоком разрешении — финальное качество гораздо лучше, но при этом страдает скорость. Можно обратить внимание и на крепкого середнячка SplashPhoto компании SplashData (**www.splashdata.com**). Photo Viewer и SplashPhoto выпускаются в версиях для всех современных мобильных платформ, а Acid Image Pro доступен только для Palm OS.

Интернет-функциональность доступна отнюдь не только владельцам смартфонов и коммуникаторов, в некотором смысле даже наоборот. То есть, конечно, наличие интегрированного GSM-модуля упрощает в какой-то степени работу в Сети: можно настроить, например, регулярную проверку почты или запуск RSS-агрегатора по расписанию, и с высокой степенью уверенности ожидать, что все будет прекрасно функционировать «на автомате». При использовании «голубозу-



бой» связки «телефон плюс КПК» такой уверенности нет — устройства могут прозаично быть разнесены в пространстве, да и вообще протокол Bluetooth работает хорошо, но все же не идеально. Но зато дисплеи наладонников в массе своей имеют большую диагональ, что очень способствует комфортному веб-серфингу, особенно если развернуть изображение в портретную ориентацию. Очень, знаете ли, тяжело читать веб-страницы, оптимизированные для просмотра в разрешении 640x480 или большем, в браузере с максимальной шириной страницы 320 пикселей. Конечно, продвинутые программы стараются наилучшим образом отобразить веб-страницы и предлагают как минимум два режима: стандартный и оптимизированный — с переформатированием страниц. Есть и браузеры, рассчитанные на работу при помощи специального прокси-сервера, на котором вырезаются все громоздкие части веб-страниц, сжимаются картинки и т. п. Идеальным можно назвать вариант, когда создатели сайта сами озаботились дизайном специальной версии для КПК.

Практически все современные мобильные гаджеты продаются либо с предустановленным комплектом «почтовый клиент плюс веб-браузер», либо эти программы лежат на прилагаемом диске, либо, в крайнем случае, их можно загрузить с сайта производителя. Последние версии этих приложений работают довольно неплохо и имеют приемлемую функциональность, но, разумеется, те, кто хочет что-то особенное, могут с легкостью найти альтернативные решения. Браузеры умеют открывать как интернет-страницы, так и файлы из внутренней памяти (или с карты), почтовые клиенты фильтруют письма, поддерживают несколько почтовых ящиков и вообще могут все, что потребуется для работы с электронной корреспонденцией на карманном устройстве. Удобно, что при должной настройке информация о количестве новых писем (кстати, как и SMS) выводится на экран Today (в моделях на Windows Mobile) или раздел Agenda Календаря (Palm OS).

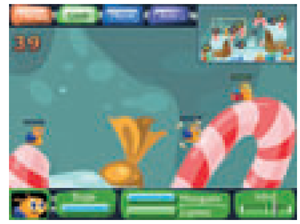
Прочие интернет-службы в массе своей доступны с карманного компьютера. Есть уже упоминавшиеся выше RSS-агрегаторы, клиенты ICQ, IRC, FTP, VNC и Telnet/SSH, программы для работы с различными блогами, новостными группами и др. Не так давно стали появляться утилиты для работы со Skype (а в недавно объявленном коммуникаторе E-Ten M600 Skype-функциональность заявлена самим производителем). Есть очень удобные приложения, которые скачивают из сети прогноз погоды, курсы валют и прочую нужную информацию. В общем, никто не мешает владельцу КПК сообщать по аське своему менее продвинутому начальнику, «заканчиваю срочную работу в офисе», сидя в пивном баре с приятелем. А я лично прочувствовал преимущества мобильного Интернета дважды только за последние несколько месяцев: первый раз, когда лежал в больнице и писал письма жене, работавшей в другой стране (никакого иного способа связи не было), и второй раз, когда в глухом Подмосковье в лесу ночью у костра по просьбе приятеля проверял расписание электричек. Он, кстати, тогда восхитился прогрессом, но с ностальгической горечью и одновременно назидательно изрек, что во времена его молодости в лес ездили не в Интернет лазить, а водку пить.



Как уже было сказано, подробно про географические карты и мобильную GPS-навигацию мы вам расскажем в самом ближайшем будущем. Сообщу лишь, что в нашей стране эта тема гораздо более актуальна, чем в прогрессивных европах: на Западе человек, желающий отправиться в туристическую поездку и озаботившийся системой навигации, может просто пойти в магазин и прикупить там готовый GPS-навигатор с нужным ему комплектом карт. У нас в стране пока что до такого очень далеко: неясно даже, до какой степени легальны те продаваемые GPS-приемники, а уж о цивилизованном подходе к продаже карт и говорить не приходится. Посему этот вопрос сегодня сподручнее решать при помощи КПК: подключить к нему внешний адаптер (при отсутствии встроенного) не вызывает никакой сложности, а уж географические карты можно либо купить, либо поискать в Сети, или вообще сделать самому и копировать на наладонник именно ту, что нужна для ожидаемой поездки. Кстати, перед Новым годом в продажу поступили первые КПК, не только оборудованные GPS-модулем, но и имеющие в комплекте привязанные карты некоторых российских городов — так сказать, «решение под ключ».

Ситуация с навигацией на наладонниках особенно тяжела у нас в стране еще и по причине огромных (чуть было не написал «малоисследованных») территорий, чьи даже бумажные карты добыть не самое легкое дело. Но схемы большинства крупных городов ex-USSR и их окрестностей, а также целых областей доступны в том или ином виде. Вполне реально, например, прокладывать по Москве дорогу при помощи на-



ладонника и даже отслеживать пробки[6]. Раньше у владельцев КПК на Windows Mobile в этом плане было преимущество, так как аналогичных хороших решений для Palm OS практически не было; но в последнее время ситуация начала исправляться, и появляются прекрасные карты и программы для работы с ними на «палмах». Я решил поставить эксперимент и пересек прошлым летом на велосипеде больше чем пол-Москвы и здоровый кусок области, ориентируясь исключительно по бесплатной карте на своем Treo, — и мне это вполне удалось. (Проблем с картами стран и городов, лежащих к западу от стран бывшего СССР, нет никаких — доступно что угодно, с какой угодно детализацией и для каких угодно платформ.)

Конечно, если у вас машина и вы готовы потратить очень серьезные деньги, есть смысл обратить внимание на специальные комплекты автомобильной навигации: они, вне всякого сомнения, более удобны. Но, во-первых, при наличии КПК тратить большую сумму на это обидно, а во-вторых, велосипедисты, мотоциклисты и пешеходы и вовсе не имеют альтернативы.

Про использование КПК для прослушивания музыки я довольно подробно написал в «Советнике» апрельского номера, посвященного MP3-плеерам. Говорить тут особенно не о чем: практически все современные наладонники оборудованы слотом расширения, аудиовыходом и соответствующим ПО — все вместе превращает его в нормальный аудиоплеер. Он будет не так удобен, как специализированный гаджет, но чтобы послушать что-нибудь веселое по дороге на работу, его хватит.

Мобильному видео была посвящена целая тема октябрьского номера за прошлый год, и с тех пор ничего не изменилось, так что интересующихся отсылаю к ней. Коротко говоря, смотреть видео на современных КПК можно, но перед тем, как пробовать это, рекомендую взять какой-нибудь фильм и посмотреть его на настольном компьютере, сделав размер окна соответствующим разрешению экрана вашего наладонника (320x240, 320x480 или в лучшем случае 640x480) — именно так все и будет выглядеть. Мощности некоторых современных КПК хватает для декодирования DivX в реальном времени, но часто может потребоваться предварительная переконвертация при помощи одной из специализированных программ. Для тех, кто не желает возиться, существуют специальные коллекции фильмов в «наладонном» формате типа «50 фильмов для КПК на одном диске».





Мобильное телевидение пока развито только в одной стране мира — в Японии. Западные страны активно занимаются этим вопросом (желающих смотреть в электричке по дороге домой футбольный матч в реальном времени гораздо больше, чем вы можете себе представить), но нам с вами в ближайшие годы это точно не грозит.

По понятным причинам игрушек для всевозможных карманных компьютеров создано более чем достаточно. Конечно, со специализированной мобильной игровой консолью типа Sony PlayStation Portable никакому наладоннику не сравниться, но поиграть и здесь есть во что. До появления Tungsten T3, оснащенного мощным процессором и крупным экраном с разрешением 320x480, Palm OS уступала Windows CE как игровая платформа, но в последние годы конкуренты сравнялись, и многие крупные игры выходят сразу в версиях под обе системы. И если еще пять лет назад преобладали логические игры, головоломки, простенькие аркады и т. п., то сейчас на КПК можно играть в красочные и яркие игры, некоторые из которых — римейки тайтлов, бывших популярными на «больших» компьютерах несколько лет назад: Age of Empires, StarCraft, WarCraft 2, Heroes of Might and Magic, SimCity, Duke Nukem 3D, Ultima Underworld, Worms, Warlords 2, Аллоды



6 Пока это возможно только при использовании Pocket GPS Pro и только в Москве; к лету аналогичная услуга появится в Санкт-Петербурге.

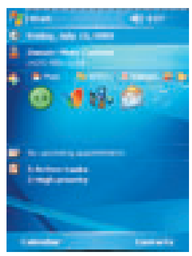


2 — все эти названия заставят пустить скупую слезу не одного ностальгирующего игромана. Разумеется, не обошлось и без классики от id Software: Doom, Heretic, Hexen, Quake давно перенесены на наладонники. Конечно, переделками ассортимент не ограничивается, есть и самостоятельные разработки, в том числе с возможностью мультиплеерной игры (через инфракрасный порт или Bluetooth). Жанры представлены абсолютно все: тайкуны, спортивные симуляторы, стратегии, квесты, RPG и прочая и прочая, а уж ярких и красивых аркад и убивших не один час головоломок (типа проклинаемой всеми начальниками мира Bejeweled) — просто пруд пруди. Кроме того, есть эмуляторы других игровых платформ, например, GameBoy, и при надлежащем поиске в Сети можно найти для них образы игр.

В завершение темы хочу дать несколько советов (ведь для этого мы и учредили данное приложение к журналу?) начинающим пользователям карманных компьютеров и ответить на некоторые вопросы, которые, как я знаю по опыту, неизбежно возникают.

Как несложно догадаться, мобильные гаджеты требуют локализации, чтобы владелец мог читать и писать по-русски. Сегодня с этим никаких проблем нет. КПК на Windows Mobile либо изначально поставляются с локализованной системой, в которой только нужно выставить региональные настройки, либо при продаже к ним прилагается русификатор (корректнее будет сказать «кириллизатор»). Локализованной русской версии Palm OS не существует, и для решения проблемы нужно установить русификатор, который, скорее всего, вам бесплатно дадут при продаже устройства. Все системы кириллизации поддер-

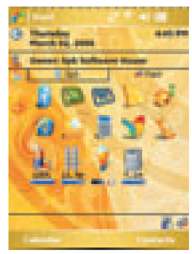


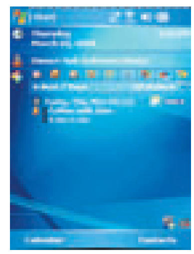


живают работу с несколькими кодировками и умеют переключаться между ними, но основные записи в КПК рекомендуется, во избежание путаницы, вести в Windows 1251. Я до последнего времени использовал Paragon Piloc (palm.penreader.com/ru/index.html), но в этом году переехал на RusHack (wiki.palmoid.com/?RusHack), он, будучи бесплатным, работает значительно более стабильно и бодро. У всех нормальных коммерческих русификаторов — два режима работы: полный и облегченный, отличающиеся переводом интерфейса. Я бы не советовал использовать полную версию, так как толку в этом немного, а вот проблемы из-за этого случаются часто.

Кстати о проблемах. Конечно, можно надеяться на авось и на синхронизацию, но я бы рекомендовал обязательно установить какую-нибудь программу для резервного копирования данных на карту памяти и настроить ее на работу по расписанию, а также «сохраняться» перед установкой новых приложений. Поверьте, это сэкономит вам много времени и нервов.

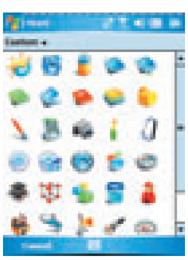
Пользователи КПК на Windows Mobile имеют в своем распоряжении не очень функциональный, но все-таки работоспособный файловый менеджер («Проводник»), а «палмоводы» лишены и того. Из этой ситуации есть два выхода: установить что-нибудь типа мультиплатформенного Resco Explorer или радикально подойти к решению вопроса и использовать альтернативный «лончер».

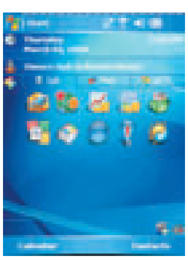




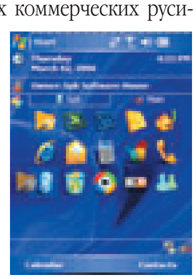
Для обеих систем их существует вагон и маленькая тележка. На Palm OS наиболее популярным и удобным на сегодняшний день считается Zlauncher (www.zztechs.com/en), включающий массу дополнительных инструментов, в том числе файл-менеджер, и радикально реорганизует работу с приложениями на наладоннике. В противоположной нише — минималистский Hi-Launcher (www.hilauncher.com), в чистом виде он служит только для записи программ, и весьма удобен. Для Windows Mobile также существует масса различных «лончеров», подразделяющихся на три вида:

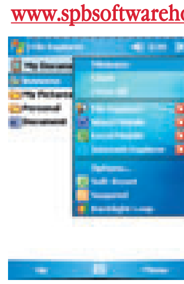
- небольшие «присадки» к экрану Today (e.g. WisBar Advance — www.lakeridgesoftware.com);
- программы, вносящие серьезные изменения в облике Today (e.g. Spb Pocket Plus — www.spbsoftwarehouse.com);













■ приложения, полностью изменяющие внешний вид экрана Today, убирающие стандартный интерфейс и заменяющие его чем-то своим, либо предоставляющие пользователю простор для творчества (e.g. WisBar Desktop).

Карманный компьютер идеально подходит для хранения самой разнообразной информации. В Интернете можно найти массу готовых справочников по музыке, истории, кинематографии, рецептам коктейлей, автомобилям и много чему еще. Кроме того, у пользователей есть все возможности для создания и ведения своих баз данных, а уж тему вы можете подобрать самостоятельно. Я таскаю с собой:

■ электронные мануалы к фотоаппарату, мотоциклу и велосипеду;
■ списки всех своих фильмов и музыкальных произведений (и только лень удерживает меня от составления реестра имеющихся книг);
■ все свои статьи и материалы в «настольном» формате;
■ с десяток толковых и языковых словарей и энциклопедий;
■ справочники с телефонными кодами всех стран и городов.

Все это занимает не так уж много места, а требовалось уже не раз. Что-то конкретное для ведения баз данных я вам советовать не буду — их слишком много хороших и разных, тут каждый должен выбирать, исходя из своих потребностей и возможностей. Но зато порекомендую найти программу, позволяющую организовывать записи в виде древовидной структуры — например, мультиплатформенный ListPro (**www.iliumsoft.com**) или Bonsai для Palm OS (**www.natara.com**). Существует и множество специализированных подвидов оболочек для ведения баз данных: уход за автомобилем, список покупок, учет финансов, каталоги аудио и видео (в том числе MovieGuide и TV Guide, обновляющиеся через Интернет при синхронизации) и т. п. Как правило, они удобнее универсальных аналогов, хотя это сильно зависит от специфики — иногда имеет смысл не заводить отдельную программу на каждый случай, а сделать несколько схожих баз в одной. Несколько особняком стоят приложения — хранители паролей, смысл которых в том, что вы запоминаете один единственный пароль (к данной программе) и храните в ней все остальные секретные данные; лично мне очень понравилась SplashID (**www.splashdata.com**), у которой в числе прочего есть удобный кондуит для доступа к данным на ПК.

Из интересных и необычных утилит не могу не отметить программы, превращающие КПК в универсальный пульт дистанционного управления (тут многое зависит от мощности встроенного инфракрасного порта). В моих КПК такие утилиты никогда не засиживались (за ненадобностью), но однажды так совпало, что я сидел в баре, ожидая приятеля, и в это время официанткам приспичило включить чуть ли не на полную громкость телевизор, по которому передавали кошмарный концерт очередной поп-дивы. Помучившись с четверть часа, я вдруг вспомнил, что у меня в сумке лежит выданный на тестирование наладонник Sony TG50 с усиленным инфракрасным портом и предустановленным Clie RMC — пультом дистанционного управления бытовой техникой с большим количеством готовых настроек. Модель телевизора утилите оказалась известна, и я наслаждался тишиной до самого прихода приятеля.

Программы, превращающие КПК во флеш-драйв на мой взгляд несут в себе мало смысла: гораздо проще купить картридер. Это не очень дорого (дешевле соответствующей программы!), но при этом, во-первых, вы не засоряете память КПК (ее, конечно, много, но все-таки чем меньше ПО, тем стабильнее система), а во-вторых, скорость работы с картой у всех гаджетов очень низкая.

Конечно, я рассказал вам далеко не про все возможности КПК и не про все типы программ — даже на двенадцати полосах сделать это невозможно. Достаточно провести полчаса на каком-нибудь файлохранилище типа **palmgear.com**, чтобы понять, что для наладонника можно найти действительно практически любую программу: тут и всевозможные каталоги автозапчастей, и проиндексированная Библия с комментариями и поиском по стихам, и звездные атласы и астрономические справочники, и генераторы высокого звука для отпугивания собак, и «Тамагочи» с требующим ежедневного ухода аквариумом, цветком или фантастической тварюшкой, и... в общем, масса всего. Своей же задачей я видел написать материал в помощь читателю, который задается вопросом, что же такое КПК и что он умеет, и помочь ему на первых этапах эксплуатации наладонника. Надеюсь, я ее выполнил.]



В следующем номере





ТЕМА НОМЕРА: «КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ»

Рынок игровых приставок стоит на пороге больших изменений. Несмотря на то что Microsoft вывела на поле брани Xbox 360 еще в конце прошлого года, ее основные противники — Sony и Nintendo — торопиться не стали, позволив себе отложить выпуск PlayStation 3 и Nintendo Wii (ex-Revolution) на целый год (!). Говорить, таким образом, о смене поколений консолей пока рано, и это «затишье перед бурей» дает нам возможность спокойно подвести итоги развития приставок до сегодняшнего дня и дать вам представление о ближайшем консольном будущем, благо информации для анализа — уже достаточно. А через год, в «Консольных войнах 2», мы вместе с вами сможем оценить, насколько оправдались ожидания от «приставочной революции», о необходимости и неизбежности которой так давно судачит общественность. Тем более есть основания полагать, что последствия этой революции не ограничатся заметным скачком качества (по крайней мере, в плане визуальном) игр, в том числе и для PC, но и приведут, к примеру, к изменению общих взглядов на то, что такое «домашний центр развлечений». Об этом и многом другом мы и поговорим в Cover Story июльского номера.

СОВЕТНИК: «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ»

Даже неискушенный пользователь понимает, что любой компьютер состоит из громадного количества компонентов, находящихся не только внутри системного блока, но и снаружи. Жесткие диски, видеокарты, оптические приводы, мониторы, принтеры… Все это как-то умудряется слаженно работать, соединенное между собой проводами, шлейфами, кабелями… иногда тонюсенькими, иногда толстыми, негнущимися. Для подключения этой пластиково-медной паутины используются всевозможные разъемы, то большие и тяжеловесные, то маленькие и изящные…

В следующем «Советнике» мы постараемся помочь разобраться с тем, что в компьютере может быть соединено между собой; какие для этого используются стандарты; как обстоят дела с совместимостью различных устройств; зачем при подключении в одни разъемы обязательным является выключение компьютера, тогда как в другие можно подключать провода без оглядки на его состояние; почему в одних случаях можно соединять любые устройства с подходящими разъемами, а в других нужно убедиться в их совместимости.

Надеемся, прочитав этот «Советник», у вас не останется вопросов о многочисленных интерфейсах компьютера, как скрывающихся внутри системного блока, так и находящихся вне его.

CD И DVD: АРХИВ «ДОМАШНЕГО КОМПЬЮТЕРА» ЗА 2003–2005 ГОДЫ И ПЕРВУЮ ПОЛОВИНУ 2006 ГОДА.

Часть тиража июльского номера выйдет с компакт-диском, на котором читатели найдут в формате PDF полный архив журнала «Домашний компьютер» за 2003–2005 годы и первую половину 2006 года.

Другая часть тиража выйдет с DVD-диском, содержащим, помимо полной версии CD, новинки программных продуктов, свежие версии драйверов, обновления для Windows, мультимедийные приложения к статьям и многое другое.